マルチメディア時代のネオクリエイティブマガジン

I have pastime and entertainment mind

# アイブ I've

実話と秘録
1月号増刊
平成6年1月15日発行

創刊

1994 Jan. Vol.1

680YEN




ストーリーはみんなが決める!
読者参加型ゲーム!!
**Metal Gunner**
メタルガンナー

I'veオリジナルの
テーブルトークRPG!
**グラムアース年代記**

小説2本立て!

特別読み切りファンタジーノベル20ページ!!
**エンジェルシード**
葦川 怜

ゲーム世代の新感覚ストーリー
**いずみ** 椎野まあ

本物のあのコに会える!?

**コスプレ大特集!!**

今はコレがオススメ!

**美少女ソフト厳選10本!!**

シャングリラ2／あゆみちゃん物語／GOKKO2／if2／バンパイアハイスクール／エンゲージ・エランズ／レッスルエンジェルス3／ヌークII／妖獣戦記A.D.2048／ストロベリー大戦略II

読切コミック豪華3本立て!

ホワイトマジックに御用心 第25歩兵師団
1ドットの雫 智沢渚優
あの娘にプロンプト 緒図乃真朋

コミケ前の
予備知識は大丈夫!?
**同人誌&同人ソフト情報**



うれしいお知らせ ♥無料お試し番号♥ 03-5721-5358 雑誌コード〈8223〉
美人秘書の絶頂!!
0990 302♥112
超過激で放送禁止寸前!!
0990 309♥724
人妻絶叫オナ♥ー!!
0990 302♥113
ヌキすぎ注意!!
0990 309♥729
熟女夜の恥体験現場
0990 302♥114
激アエギ声の連発!!
0990 309♥487
オタチ台ギャル激S♥X!!
0990 302♥118
下半身直撃!!
0990 309♥687
股間直撃!
アヘアヘ♥ヨガリ声の豪雨!
スケベ天国!
超エッチ♥ラブホテル消し忘れ!
100%ヌケる!!オナ♥ー専用Q²
超リアル!
女子高生レ♥プ
0990 321♥340
発射OKヌキまくり!!
0990 309♥769
レースクィーン深夜の交尾
0990 321♥465
ラブホテル消し忘れ裏流出!!
0990 309♥794
女子大生挿入絶叫!!
0990 321♥467
超快感!2回はイケる!!
0990 309♥795
人妻不倫現場激録!!
0990 321♥468
股間発狂大昇天!!
0990 309♥796
エロスの極致!超過激裏生録投稿
0990 309 ♥692 ♥728
脳天カチ割!ハメハメ現場激録
0990 309 ♥694 ♥732
この伝言で超美人ギャル9人とエッチしました!
24時間ナンパ放題
女・女・女殺到!早く〜
東京 0990 300♥954
札幌・北海道 0990 300♥596
仙台・東北 0990 334♥013
横浜・神奈川 0990 306♥377
千葉・埼玉 0990 300♥952
静岡・山梨 0990 300♥329
愛知・長野 0990 334♥032
広島・岡山 0990 300♥645
東洋企画 音源:東京都北区赤羽台11-6 ☎03-3952-4278 利用時間 3分300円

今世紀最大対決

# 年末驚天動地編

仰天！　日英最強電脳遊戯格闘美娘
遂散烈火花。両美娘賜薫陶日英軍神。
技能戦術体力根性互角。予想不可能
輝勝利栄冠。切望読者諸賢殺息見守
激闘行方。世紀的血騒興奮開幕寸前。



写真師●阿部ちひろ
美娘●紅毛人大代表／小林美和子
大和魂大代表／島田琴美

# 紅毛人大代表





HP➔83/83
ST➔60/60
SPEED➔B
POWER➔A
DEFENSE➔B
BUST➔80
WAIST➔56
HIPS➔80



# Go Ahead! Make My Day

# 大和魂大代表







HP➔62/62
ST➔57/57
SPEED➔A
POWER➔B
DEFENSE➔B
BUST➔83
WAIST➔61
HIPS➔86

# 死んで貰いますっ



# 響激烈闘魂劇開始銅鑼





# 江戸忍術
# 幻惑如白虎



# 紅毛体術
# 冴如金獅子





炎闘至頂点





# 不譲互一歩





# 噫続延々
# 血滾美技




待刮目次回激突

welcome to the cinema house

Presented By HARD-SOFT Coming Soon!

# ようこそシネマハウスへ

# これがシネマの作りかた！



## PC-9801/¥7,800

**プレイヤーが監督として、各種イベントをベースに映画制作を続けるADV+SLGマルチゲーム[ようこそシネマハウスへ]。ここでは、実制作部分（SLG）をクローズアップしてゲーム展開をご紹介致しましょう。**

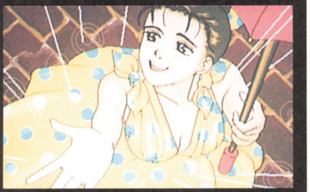
### 構成フローチャート

ADV部 ●人材探し ●イベントクリア ●シナリオ決定
↓
SLG部 ●映画制作 ●イベントクリア
↓
公開部 ●上映 ●興行成績
↓
ADV部（くりかえし）

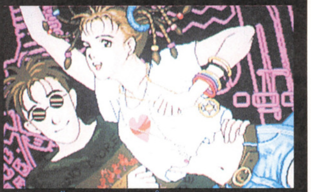
●上記を繰り返しタイムリミットまで映画を作り続けます。
●1ゲーム内で最高十本以上のシネマが制作可能です。

### ★3人の女優キャラ★

なんといってもシネマの華はヒロイン 彼女達を使い分けて名監督の名を手にするか，B級映画に手を染めるか，……手を出すか。



★マリエ・マリエ
南国の田舎から出てきた 素朴な娘ながら天性の演技力あり。



★リブル・テンプル
子役出身のアイドル。ワガママだが知名度は高い。



★ザジ・クレゾール
自由奔放だけにクセがある。絵からしてタッチが違う。

[前略]いよいよあなたは,映画制作を始めることにしました。手元にはADV部で集めたいくつかの原作があります。その中から岸田秀子の ストーリー,[おまじない]を選びました。これをシナリオ化するためにシナリオライターに発注しなければなりません。個性の違う２人のライターに頼んだ場合をそれぞれ誌上シミュレートしてみましょう。

**集めた原作から撮りたいものを…**



●岸田秀子
小説家，原作者の一人。ホラー専門。
「本当にこの作品を映画にするおつもり？」

◆『おまじない』ダイジェスト◆
女教師が赴任した女子校は，異常な程におまじないが流行っていた。妖しい女子校で夜半，女教師の身に起こる出来事とは……。

**さて,この原作をどう演出しようか…シナリオライターをあたってみよう。**

**A**



●エリザベス・モンロー
町で見つけるのはちょっと難しいキャラ。何が何でもポルノにしてしまうシナリオライター。

「やっぱ，ポルノにしといたよ」

**B**



●御子神爆舟
ホラー・オカルト趣味の脚本家。体が弱いのがゲームにどう影響するのか？

「スプラッター色を生かしたホラーに仕上げてみました。」

**おんなじ原作から,こんなに違うシナリオが……いよいよつぎは撮影だ！**

●完成シナリオより抜粋●
虫は乳首の辺りをずるずるとこすっている。
「あぁん！」
「ふふふ……先生，気持ちいいんでしょ？」
「……はぁ……はぁ……」
「もうほしくてたまらないんでしょ？」
「……ほ……し……い……」
恐怖と快感で先生の理性はマヒしていた。
「うふ……先生，可愛いわ」
そう言うと中西は，また呪文を唱えた。

●完成シナリオより抜粋●
「私見つけたんです。あの虫を……先生は，その虫をまだ見たことないでしょう？だって私があの虫の絵を切りとってしまったから」
「……」
「あんな虫，私もいままでみたことがなかった。それもそう，だってあの虫は……」
「……あの虫は？」
「私の体の中に巣くっていたんですもの！」

●映画化タイトル＝妖虫倶楽部



●映画化タイトル＝おまじない



**撮影終了，さて評判は？興行成績は？この収入を元手に次回作の準備だ！**



●フレデリック・ドラサラ
細かいことに気が付く有能な助監督。内気なのが珠にキズ。

「スタッフのストレスが、たまっています。休養が必要ですね。」

ゲーム上では不可能なマルチ進行を収録してみました。キャラ選択は原作,脚本だけでなくあらゆるスタッフに及びます。（ここでは，ポルノ版の主演女優にマリエ・マリエをフィーチュアしています）さらに撮影中のアクシデント，トラブルも盛りだくさん！助監督（ ）の意見も聞いた方がよいでしょう。

▼まだまだいるいる原作者達



●ハ=ラホーレ・広原
ポルノしか書けない原作者。なかなか見つけにくいキャラ。

「うー」

**C** もっともっといるいる脚本家達▼

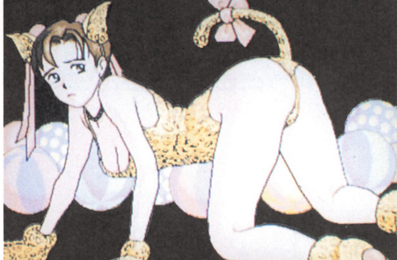


●ケーン松平
おかまのシナリオライター。
コメデイが得意。

「怪奇ドタバタコメディーにしたいんだけどスペースがね…ゲーム買ってやってもらうしかないわね 」

●ここでやっているのは、【ホラー原作＋ポルノ演出】と【ホラー原作＋ホラー演出】です。ジャンルもキャラもまだまだいます。スタッフキャストも加えると、キャラは総勢80名以上になります。

●ゲームの基本は人材探しです。撮影を始める前にスタッフを見つけ,原作を買い取り,主演女優を決定しなければなりません。各キャラの得意ジャンル,ギャラ,能力,そして資金などの状況をまとめ上げていくのはプロデューサーとしてのあなたの力です作った映画が増え,世間の評価が変わってゆくにつれ各種イベントのハードルも高くなってゆきます






［ハードソフト］葛飾区新小岩2-2-19　福原トータス204　〒124　phone 03-3837-1893

# 0990-307-375

SPECIAL HARD VOICE BEST COLLECTION
BEST 80

●ご利用方法● この番組は、ダイヤル式・プッシュ式のどちらでもご利用になれます。お聞きになりたい番組の4ケタの番号を「ピッ」という発信音の後にダイヤルして下さい。別の番組を聞きたい方は「*」次の番組に移りたい方は「#」をプッシュして下さい。ダイヤル式の場合は一度切ってからおかけ直し下さい。

提供 Minako Dial
Sanae Takagi 03-5984-1361
5-12 Toyotamakita Nerima-ku 3min. 300yen

| ブルセラ&風俗・制服 | | いけない関係 | | いたずら・変態・強制 | | エッチいろいろ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2100 | 生録・巣鴨ピンサロ生録りエッチ(シリーズ最新作) | 2120 | ルームメイトの女子大生2人の甘～いレズ | 2140 | 女子○生が義父に…(生意気そうな女の子がなかなか) | 2160 | 自分の部屋でレズっていた娘、それを見て父親は(2人の女の子の声がかわいい) |
| 2101 | 変態おやじマントル編 | 2121 | 義父にムリヤリ「お義父さまいけませんわ」 | 2141 | ガムテープで下の毛をムシリとられる女 | 2161 | ストリップごっこするカップル |
| 2102 | セーラー服レ○プ。先生のすごいいたずら | 2122 | 浮気を見つかった父親が娘を犯す。 | 2142 | ザ・レイプ | 2162 | もう蜜つぼしっとり |
| 2103 | 名古屋の人妻ホテトル生録 | 2123 | 久しぶりに帰った兄が妹を犯す(エッチ度120%お聞き逃しなく) | 2143 | テニス部の練習をのぞくおじさんのいたずら | 2163 | ラブホテル盗み聴き |
| 2104 | 女教師が泣きながらくわえる | 2124 | 先輩OLと後輩OLの強烈同性愛 | 2144 | 「先生だめです…ここじゃイヤ…」 | 2164 | 母親と息子のアブノーマルエッチ「ママぁ～出るう～」 |
| 2105 | 風俗シリーズイメージクラブ女子○生編(いやらしさ120%) | 2125 | 会社の先輩OLにレ○プされる | 2145 | 夫婦バイブ実験 | 2165 | おスケベカメラマン。おっぱいプリン |
| 2106 | SMクラブ潜入スカトロ編(汚物マニア絶賛) | 2126 | 残業中の新人OLに警備員の極太が… | 2146 | 超ハードSM。飛び散る汚物 | 2166 | 盗み聴き。夫婦の寝室 |
| 2107 | 先生同士で変態スケベ | 2127 | 社内不倫、課長とOL | 2147 | 淫乱女、「私を犯して…」 | 2167 | SM夫婦「あなた～もっとお～」 |
| 2108 | イメージクラブ幼児プレイ | 2128 | 壮絶3P!(お聞き逃しなく) | 2148 | 工事現場でハメられちゃった | 2168 | ソープばりのテクで彼はビンビン |
| 2109 | 虫も殺さぬ人妻がすごい顔でくわえる | 2129 | 酒に酔った部長が残業中のOL2人を犯す。 | 2149 | 買物帰りの若妻が男に連れて行かれ草ムラで… | 2169 | 3P、濡れたタラコ |
| 2110 | ファッションヘルス2輪車プレイ | 2130 | 息子にS○Xを教える40才の母親(超アブノーマルの方向き) | 2150 | 生理中の女にハメる | 2170 | お金をあげれば何でも許す女子高生 |
| 2111 | ピンサロに面接に来た女子が…(顔を見せられないのが残念) | 2131 | ザ・レズ | 2151 | おしりにマヨネーズFuck! | 2171 | 淫乱若妻 ハメてちょうだい。(声が最高幼な妻) |
| 2112 | イメージクラブ若妻プレイ(女の子の声はそそります。) | 2132 | 義姉妹のレズ!ワレメをはいまわる指 | 2152 | 強烈変態特集(マニア必聴おすすめの一本です) | 2172 | ベロベロに酔った女の体をなめまわす。 |
| 2113 | ドスケベ教師のエッチな面接女の子は… | 2133 | 女子寮に様子を見に来た兄が妹と…(近親相姦モノ、マニア必聴) | 2153 | テレクラ女に顔射 | 2173 | 新婚夫婦イチャイチャエッチ(これはヌケます。) |
| 2114 | 先生がオ○ニーを強要する。いたいけな女子○生編 | 2134 | OLのロッカーをあさっていた社員 何が出てくるか? | 2154 | バイブを買いに来た若い女の子にいたずら | 2174 | 同級生と不倫 |
| 2115 | ファミリーレストランの店長とバイトの3Pプレイ | 2135 | 社員旅行でのエッチ「中までちょうだい」 | 2155 | ちょっと頭の悪そうな女子にアブノーマルなおいた。 | 2175 | 女3人プレイ流れる股間汁 |
| 2116 | 快感エステ「アナルにちょうだい」 | 2136 | おとなりの青年と若奥様 | 2156 | 人前でオナニーするいんらん女 | 2176 | ダンナの部下を挑発する幼な妻 |
| 2117 | 彼が入院中、お見舞いフェラ(これはそそります。) | 2137 | ガムテープで縛られいたずらされる女子大生 | 2157 | バカっぽい幼な妻におしおきする夫 | 2177 | オナニー大好き女。今日は病院でするの |
| 2118 | ブルマーを脱がされたバレー部員「先生やさしくよ…。」 | 2138 | 温泉で不倫エッチ | 2158 | 不倫絶叫人妻 | 2178 | アイドルレ○プ |
| 2119 | エレベーターガールがもだえる | 2139 | 宅配便のお兄さんもっと突いて～ | 2159 | 夫の上司とおムツプレイ(聞き逃せません。) | 2179 | 近親相姦。姉と弟 |




24HOUR 素人本ナマ投稿倶楽部 ON AIR



快感にひたるOL
0990-314-910

淫乱妻の1日
0990-314-920

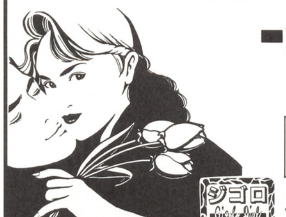
人妻不倫投稿
0990-349-234

提供 ファーストライン 豊島区池袋1-2-6

## ヤラセの女の子は一切ナシ

ジゴロダイヤル
24Hテープ案内 **03-5390-0120**

■女性誌でコールを集めてます■
60分 ¥5,000



振込先
三菱銀行 池袋支店
(普)0785574 アトラス

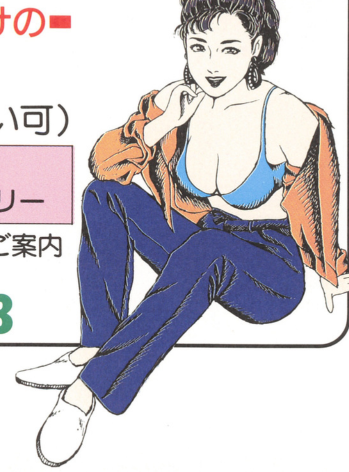
ジゴロ ダイヤル
入会受付(AM10～翌朝2時)
**03-5390-7770**

## 人妻、OL、学生など色々な女性登録

■Hな女性と2人だけの■
**秘密会話**
10分1000円(後払い可)

さくら銀行 練馬支店
普通6366623 サントリー

当社スタッフがシステムをご案内
(AM10:00～翌AM4:00)
**03-3993-3003**

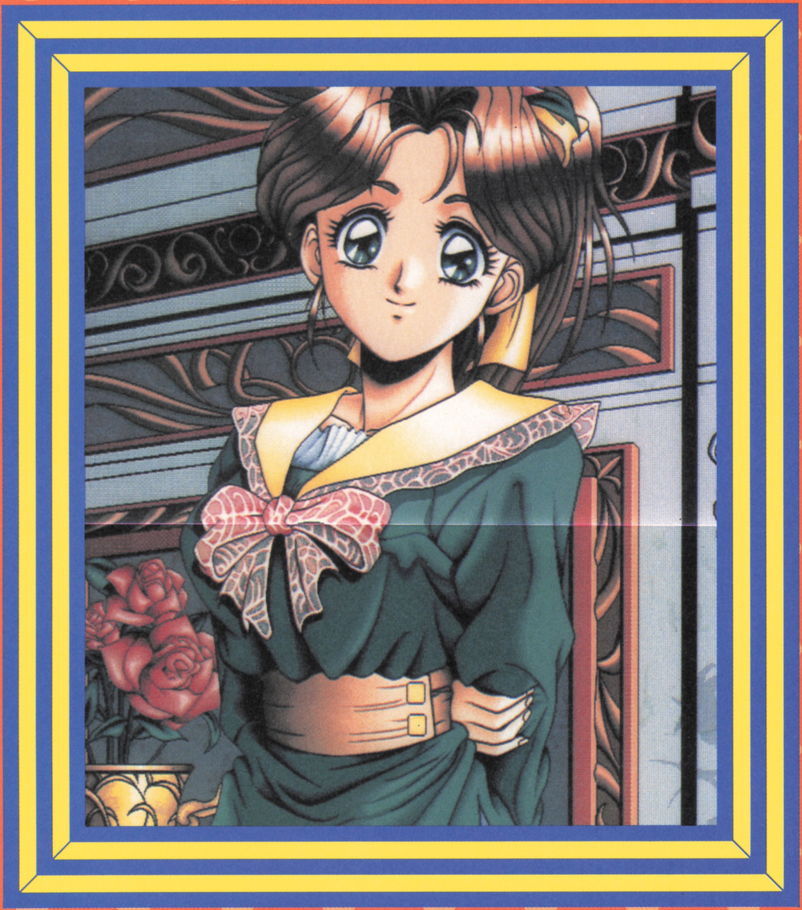


デジタルアイドルれぼりゅーしょん

# 良い娘 悪い娘 普通の娘

パ○パラ、バグ×グ、メガ△トア。美少女ゲーム雑誌は数あれど。あんまり情報がありすぎても、どのゲームを買えばいいのかチンプンカンプン。気がつけばクソゲーの山だったなんてヒドすぎるもんね。そんな君のために編集部が自信をもって送る、秀作美少女ゲームセレクションなのだ！

## BEST OF DIGITAL IDOL
## 山崎千加



『シャングリラ2』より ©エルフ

今月登場の美少女でもっともカワイイのがこの娘、山崎千加ちゃん。髪のリボンと胸元のリボンの組み合わせがオシャレだね。そのつぶらな瞳で見つめられるとクラクラしちゃう。あどけない表情だけど、けっこう大胆だぞ。

## 今月紹介の美少女ソフト



### 表の見方

タイトル横の表は下のとおりです。

| | | |
|---|---|---|
| ブランド | 対応機種 | 発売日 |
| ジャンル | | |
| 価　格 | | |
| 対　応 | | |
| 購入年齢 | | |

購入年齢の欄に18禁とあるものは18歳未満の方はご購入できません
TOWNSの欄に(M)とあるものはマーティ対応です

エルフの名作SLGがシステム、CG共にパワーUP!

# シャングリラ2

| | | |
|---|---|---|
| エルフ | PC98 | 発売中 |
| SLG | X68K | 発売中 |
| 8800円 | TOWNS | 発売中 |
| ハードディスク対応 | 9821 | ――― |
| 18禁 | その他 | ――― |



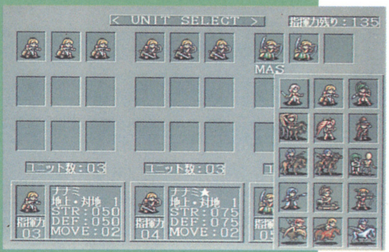

## かわいい将軍たちといっしょに宿敵マドゥーを倒せ!

迫力の2画面スクロールで話題になった『シャングリラ』が新システムとさらに可愛い女の子をひっさげて帰ってきたぞ。面白さ、美しさともに200%増だ!

約2年ぶりの続編『シャングリラ2』、ストーリーは前作のまったくの続き。復活したマドゥーを倒すためキミは再びヒュンケルの地にやってきたのだ。

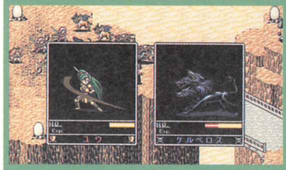
ゲーム部分は基本的には同じだが、いくつか変化、改良されている。戦闘MAPは最大2画面、マス目からHEXになった。ユニットはHP制になり、レベルアップするぞ。また、ユニットが増えるアイテムと、より奥が深くなったぞ。敵も一筋縄ではいかないので、心してかからないと女の子たちに会えないぞ。

### ユニットを使いこなすのが勝利のカギ!




➡ユニット選択画面。全15種類の使い分けが難しい。なお、最初から使えるのは、剣士・戦士・忍者のみ。早く全員そろえてね

⬇このゲームで最も重要なのがコピーユニット。画面下の白いまゆに触れるとそのユニットと全く同じユニットになる。敵より早くコピーせよ



⬇バトルシーンは華麗なアニメーション。目指せレベルアップ。



⬇カタパルトの山崎千加。幼い顔して体のほうはもう大人。特に大きな胸が

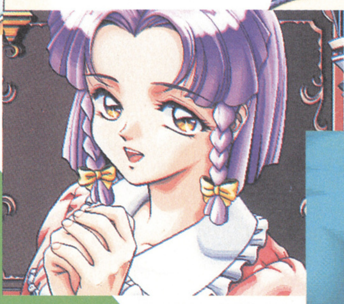


➡戦車の近藤絵美。ボーイッシュなお姉さん。でも、ベッドの上ではキミがリードしてあげてね。





⬅ゴーレム使いの相場椎名。ゴーレムよりもオレのほうが100倍いいぜ



⬆ペガサスナイトの山口美加。純真無垢とは彼女のこと。痛くしないから大丈夫だよ

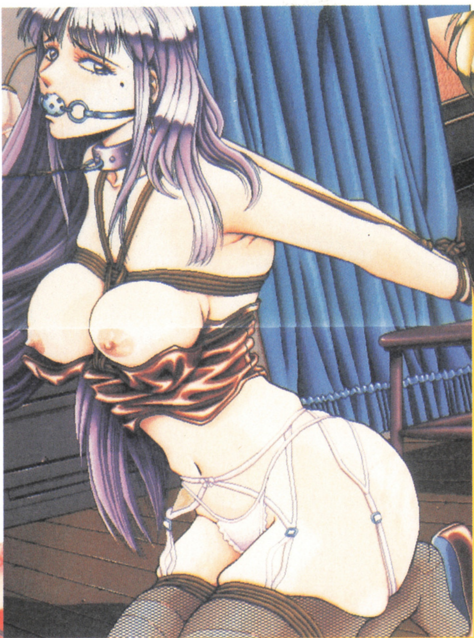


⬆アーチャーの松本理恵子。あと一息で封印が解ける。ここがテクニックの見せどころ

## 彼女らの封印をやさしく解いてあげよう

## 勇者のもう1つの仕事はHなのだ

さて、肝心のステージクリア後のお約束の女の子だが、前作同様、いやそれ以上にカワイイ子がそろっているぞ。彼女らは、ヒュンケルの将軍なんだけど、呪いによって、その能力を封印されていて、封印を解くには、エクスタシーに達しなければならない。そこでキミの出番というわけ。初々しい処女から、経験豊富なお姉さん、素直でいい娘に、ちょっぴりひねた娘と、よりどりみどり、みんなまとめてHしてイカしてしまおう。





## 初めての娘から、お姉さん、さらにはSM好きまで



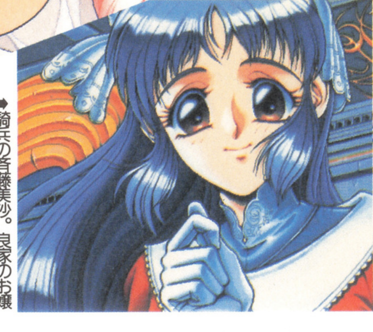
➡武闘家の西野陽子。可愛らしいこの体のどこにあんな力が。これはじっくり調べてみなきゃ



➡ナイトの村沢沙紀。こんな素敵なお姉様とHできるなんて、とってもシ・ア・ワ・セ



⬅イーグルナイトの鈴木真紀。ちょっとツッパった感があるけど、ヤってしまえばこっちのもの



➡騎兵の斉藤美沙。良家のお嬢様みたいでソソってしまう。Hすると思うと鼻血が出そう

## 横スクロールも見応え十分



⬆マジシャンの伊藤香織。お尻なんか向けちゃって後ろからするのがいいのかな?

**CHECK POINT**

### 1度のプレイじゃすべてのCGは見れない?

さすがにSLGの基礎はしっかりしている。時間をかければ誰でもクリアできるので初心者でも安心だ。

CGモードもついており、面ごとのクリアの仕方によって見られるCGが違うのでがんばってすべてのCGをみてね。

気になる点はレベルアップ。経験値は敵にトドメを刺したときのみで、オリジナルユニットだけなので、けっこうレベルアップしずらいかな。

超画期的！　美少女調教やりたいほーだい

# あゆみちゃん物語

| | | |
|---|---|---|
| アリスソフト | PC98 | 発売中 |
| AVG | X68K | ―― |
| 6800円 | TOWNS | 発売中（M） |
| ハードディスク対応 | 9821 | ―― |
| 18禁 | その他 | ―― |

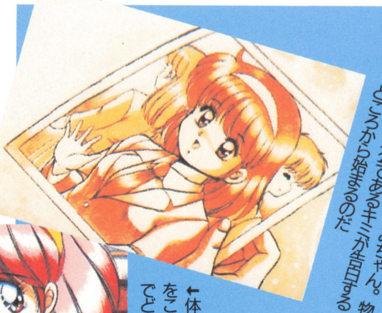


## 貴方好みのオンナにしてね♡

**１人の女の子をとことん愛するこのソフト、最初は普通のSEXだけど、やればやるほど過激になっていく。野外プレイにアナル責め、道具を使ったSMなど、とどまるところを知らないぞ！**

みんな調教しまくってるか!! これを読んでる読者のみんなの中には、あゆみちゃんとの甘い生活を楽しんでる人も多いことだろう。かく言うオイラも、仕事をほったらかしてあゆみちゃんとのプレイを楽しんでるんだけどね。

高校生のあゆみちゃんは純潔な処女（嬉しいじゃあーりませんか）。最初はやっぱり痛がって、なかなか感じてくれないんだけど、回数をこなす毎に（オイオイ）だんだんと女の幸せを知ってゆくあたりなんか、イイんだよねホント。



←これが愛しいあゆみちゃん。物語は主人公であるキミが告白するところから始まるのだ



←体育倉庫にて。あゆみをこんなとこにつれこんでどーするの？

## 羞恥プレイの限りを尽くせ



↑問１　彼女の表情から気持ちを読み取ってみよう。誰だっ！　パンツに夢中になってる奴は!!



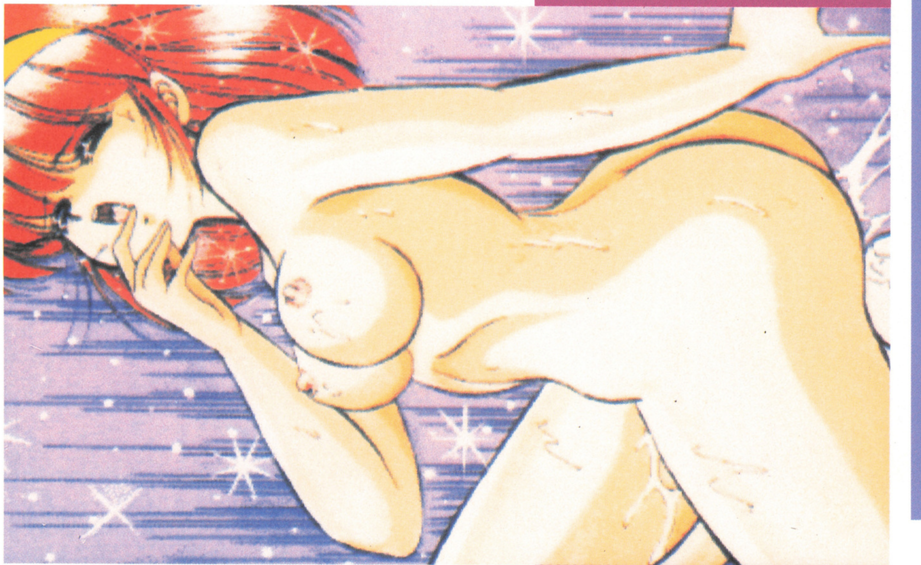
↑あゆみだって女のコだもん、どーしたら感じるかくらい知ってるんだからあ



←縛りモノに挑戦したのはいーんだけど。これじゃあなーんもできましぇん

↓問２　彼女の周りのキラキラはいったい何でしょうか。うーむ、恍惚の星と名づけよう

## 体育倉庫は秘密の花園



## メーターに注意してね





→おーらおら！　好きなだけイっちゃってもいーんだぜえ





↑んなこと言ってもモノには限度ってもんがあるでしょうが。あーあ、かわいそーだなあ

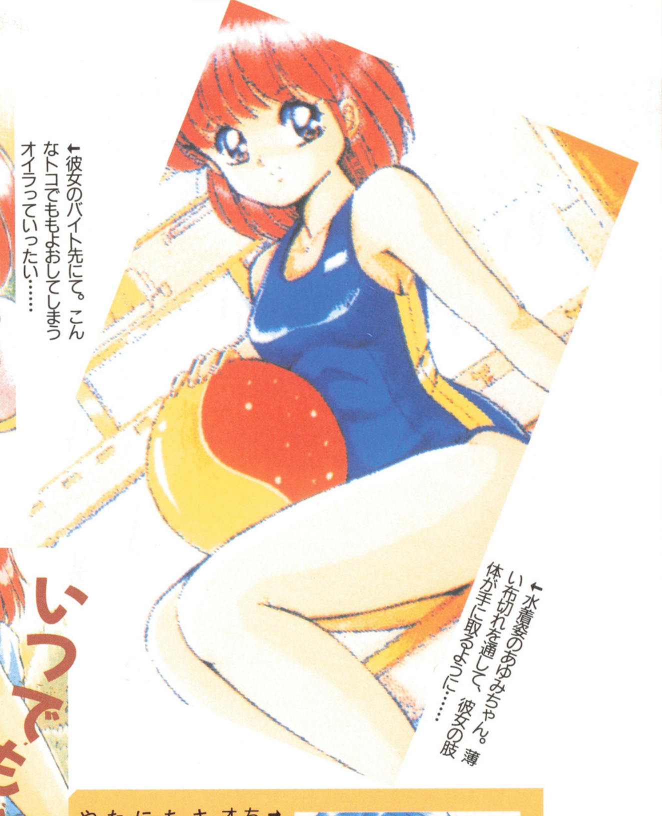
画面の３つのメーター、実はこれ、Ｈ中の２人の心身状態なのだ。耐久度が０になればあゆみちゃんが気絶し、僕の精力が０になると自分が気絶する。興奮度がある一定値をこえるとあゆみちゃんは淫乱モードに突入。さらにハードなSEXがキミを待ってるぞ！

お昼にお弁当を一緒に食べたり、日曜日には遊園地やプールに行ったりと、イイなぁ青春って感じがして。でも、結局ヤっちゃうんだけどね（性春かぁ）。

とことんスケベなこのおいしいソフト、とにかく「ヤリ」たい人にはうってつけの１本に間違いない。（買って安心だね）もし未体験の読者ちゃんがいたら（いないと思うけどね）とにかく絶対にヤルべし!!



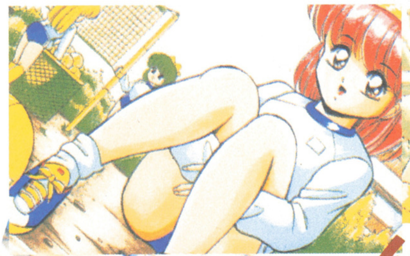
←彼女のバイト先にて。こんなトコでもよおしてしまうオイラっていったい……



←水着姿のあゆみちゃん。薄い布切れを通して、彼女の肢体が手に取るように……

## こんな彼女がいれば毎日が元旦だね

⬇公園の写真はいいんだけどさ。左のキャッチの「元旦」ってゆーのは何なんだろう（笑）



➡おおっ!! ぶ、ぶるまあではないですかー（感涙）



## いつでもどこでもヌプヌプドクドク



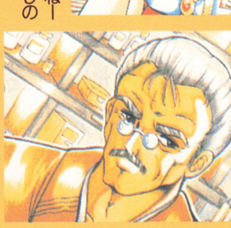
←やっぱ理科室といえば試験管でしょう（ドコがー）。ようするに細長ければ何でもいいのね

## アイテム買って明日に備えよ

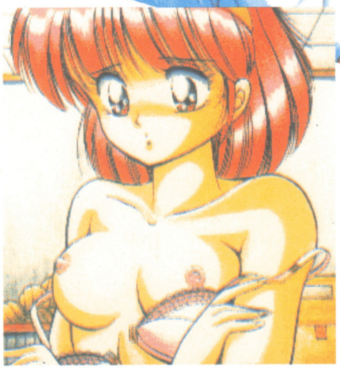


➡オトナの魅力な本屋のねーちゃん。ロリコンひとすじのオイラにゃ興味ねーぞ

キミは家に帰ると毎日、少しボケぎみのおばあちゃんから500円もらえるぞ。そのお金を何に使うかというと、もちろん、あゆみちゃんのため。といっても、放課後のHなのだ。エロ本やバイブを購入し、Hの研究に精進せよ。

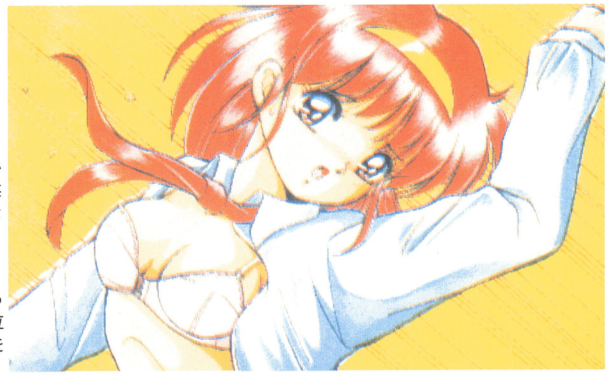


←なんだか怪しいオトナの玩具屋の親父。ホモが恐くて硬いウ○コができるかー!!



➡問3　彼女のブラが毎日同じなのはナゼでしょうか。よっぽど気に入ってるのかなあ

## やったねとーさん。明日は松葉くずしだー（笑）



➡はだけたブラウスからのぞく彼女の肌。毎日見てるのに興奮しちゃうんだよなあ

⬇あゆみ騎乗位でイっちゃうの巻。登場体位の総数はなんと５万を超えるのだ（ウソ!?）



### CHECK POINT

**姦る！　とにかく姦る！**
**それでも姦る！**

このソフトの良い点は、１人の女の子をとにかく徹底的にヤリまくり、自分の思い通りの女に調教することが出来るということだろう。しかも、わずらわしい前振りが一切排除された、ユーザーフレンドリーなつくりも良いと思う。

逆に痛い点は、対象があゆみちゃん１人だということ。

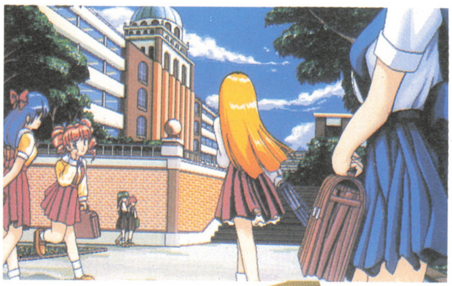
ようは、多少やりこむとダレると言う点だろうか。

# GOKKO vol.2
## SCHOOL GAL'S

| | | | |
|---|---|---|---|
| ミンク | PC98 | 発売中 |
| AVG | X68K | − |
| 7800円 | TOWNS | − |
| ハードディスク対応 | 9821 | − |
| 18禁 | その他 | − |




# 双子の妹になりすまし、女子校に潜入し、いいことしちゃえ！



➡これがお嬢様校、フィンランディア女学院。この中にはピチピチ（死語）の女子校生がいっぱい！

**5人の女の子を1つのシナリオでじっくり攻略するのは前作と同じ。で、声のサンプリングもおなじみ。そんでもって、シナリオクリアの評価点もいっしょ。5つとも100点満点でクリアをめざしてLet's　Go！。**

主人公は双子の妹の学校のとある女の子に思いをよせる高校生。その子のことを考えると、いてもたってもいられなくなり、会いにいくことを決意、妹を説得（脅し＆買収）して、妹のかわりに学校にいくことに。

果たして、そこに待つのは天使か悪魔か？　そして目的の娘には合えるのだろうか？

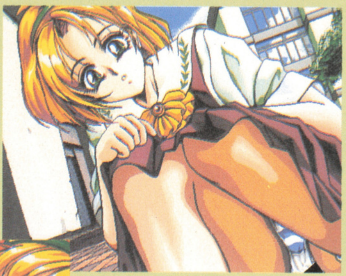
5人のタイプの異なる可愛い女の子が登場。女子校生が大好きな、スケベなキミにはオススメの1本だ。



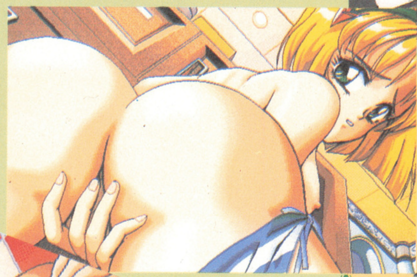
⬅妹の由伊奈。こいつから制服を借りていざ学校へ。ブルセラショップでは数万円とか

## 倉本 咲奈

最初のターゲットはこの娘。由伊奈の親友で元気いっぱいの明るい女の子。実は彼女はキミのことをちょっとカッコイイかなと思っている。それなら話は簡単、早速おいしくいただきましょう。



➡そういう座り方だとパンツが見えちゃうよん。白と青のストライプがとってもプリティ



➡そんな所に手を当ててちゃ見えないぞ。何？ 自分で広げてくれるって

### 妹の親友だからって遠慮せずにヤっちゃいな



⬅へっへっへ、大人しく観念しな。すぐに気持ち良くさせてやるから。もうヌレヌレだし

## 藤井 あかり

退屈な授業中、ふと、まわりを見るとなんとオナニーしている女の子が。溜まりに溜まった彼女をたすけられるのはキミしかいない。キミの熱い魂のこもったモノでおもいっきり愛してあげよう。



⬇授業中にオナニーとは……。オレに頼んでくれれば

### オナニーだけじゃもの足りない少女を満足させろ



➡わーい、ぶるまだー。しかも食い込んでるぞ。これも数万円の価値ありと見た！

⬇お前のような淫乱な娘はこうしてやる！　さあ、こっちを向け。まずは胸からだ。（もみもみ）



## 白瀬 恵美

1年生の彼女は由伊奈のことを姉のように慕っている。女子校でお姉様、といえば当然アレだよね。ところで、この学校には謎の場所がある。そこを探検することになった2人の運命は……。

# 由伊奈を慕う後輩と校内探検



←学校の中にこんな所が。それにしても、透けた制服ってものスゴくHっぽいね



←2つ結びがとっても可愛い恵美ちゃん。年下好きにはたまらない



→汚れた身体をきれいにしようね。特に大事な所は念入りに。ムニムニ



↑自分が縛られたことがないのでとまどう彼女。ふっふっふ、いい乳してんじゃねえか

# SM教師にキツイおしおき



→ロープをグイグイ、ろうそくポタポタ。生徒にこんなことするなんてアンタそれでも教師か？



←遅刻して怒られるキミと咲菜。くそう、覚えてろよ、後でヒイヒイいわしちゃる

## シスターリナ

由伊奈のクラスの担任で、普段はロうるさい説教好き。だが、その裏では職権を乱用し、生徒をいぢめるのが大好きなSM教師。こんな悪行、見逃せないぞ！てしまうわけだが、こんな悪行、見逃せないぞ！

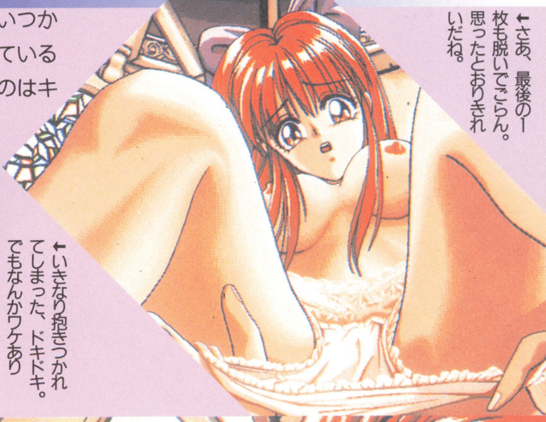
## 美少女だけじゃないのね



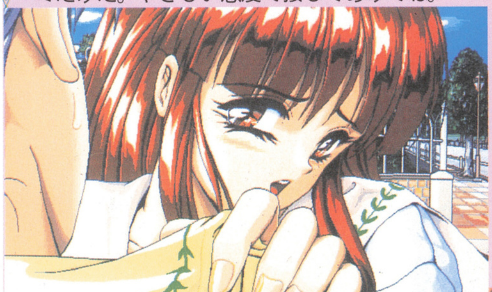
↑ブスは画面に出てくんじゃねー。とりゃ、逆水平チョップだ！

## 時司 深青

学院一の美少女の彼女は心の傷で悩んでいる。いつかその傷を癒してくれる白馬の王子が現れると信じているロマンチックなお嬢様。彼女を救ってあげられるのはキミだけだ。やさしい態度で接してあげてね。



←さあ、最後の1枚も脱いでごらん。思ったとおりきれいだね。



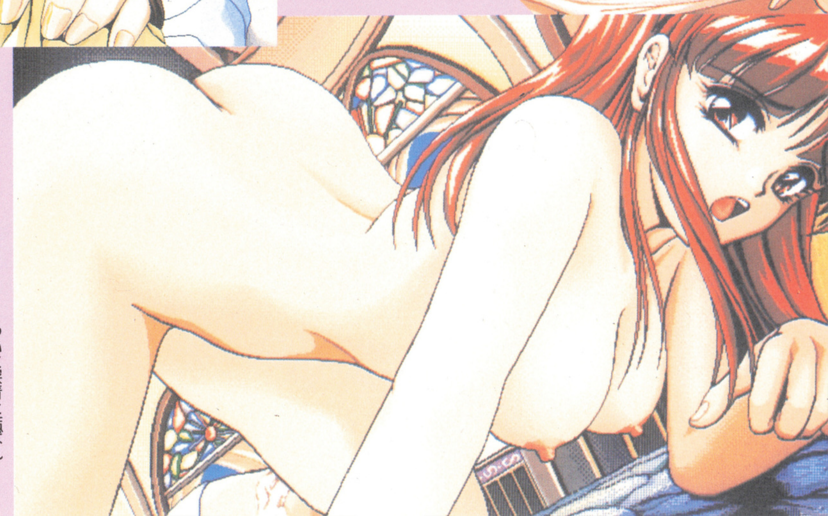
←いきなり抱きつかれてしまった、ドキドキ。でもなんかワケあり

**CHECK POINT**

### 女の子の攻略法がそれぞれ違うぞ

このゲームは評価点というのがあり、これが0になるとゲームオーバー。変な行動をとったりすると、点数が下がる。特に、「女の子の感じる所選択モード」では要注意。いろいろな所を触ったりしなければならないけど、変な所を触ると一気に下がるぞ。このへんが難しいけど、なかなかリアルでよい。ただ、同じコマンドを選んだり、コマンドの順番が決まっているのがちょっとね……。

# 憧れの彼女の心を救ってあげよう



→ついに深青と結ばれることに……。感度といい、しまり具合といい最高だね

## 愉快で不思議なストーリー満載のオムニバス第2弾

# if（イフ）2

アクティブ
AVG
7800円
ハードディスク対応
18禁

| | |
|---|---|
| PC98 | 発売中 |
| X68K | 発売中 |
| TOWNS | 発売中（M） |
| 9821 | 発売中 |
| その他 | —— |



# 今回は3つのシナリオ、どれもHシーン満足度120%

**新たな試みで我々を楽しませてくれた『if』の続編が登場。シナリオが1本減って3本になったのは残念だけど、その分中身はとっても濃いぞ。もちろん女の子のグラフィックもね♡**

シナリオ紹介は後でするとして、このゲームを全体的に見てみよう。

まず、特徴の1つとして、どのシナリオにもアンハッピーエンドがある。ボーっとプレイしているだけじゃハッピーエンドを迎えられないぞ。

そして、最重要ともいえるHシーンだが、全ての女の子に2画面スクロールが用意されている。さらに、CGモードとメッセージウィンドウを消せるという親切設計がうれしいね。

### CHECK POINT

**シナリオごとに異なるシステム**

全シナリオコマンド選択式だが、システム自体は異なり、単調なプレイにならないのがうれしい。前作同様の美しいグラフィックに斬新なシステムと、我々を楽しませてくれる。

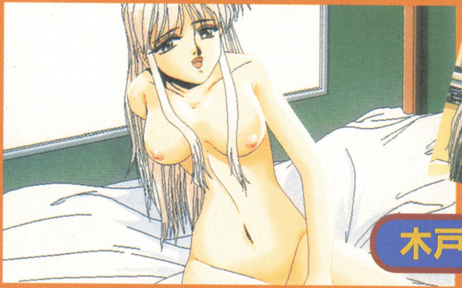
オムニバスものなのでシナリオ自体は短いが、ハッピーエンドは1度のプレイでは難しいので結構長く遊べる。ただ、今回は少しシナリオが難しく感じる。前作ぐらいの難易度が丁度いいのでは？

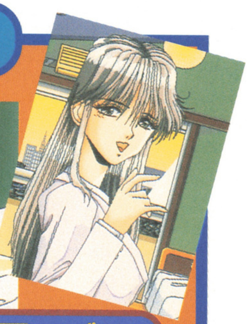
## プリティウーマン

キミは1週間の暇をもてあましている1人暮らしの独身男性。そこで、街へナンパしにいくわけだが、出会う女の子たちはみんなカワイイけれど、ちょっと変わっている。そんな彼女らを口説き落とすのは一苦労。

このシナリオでは、1日ごとにナンパの成果が記録され、1週間たつと終了。ヘタをすると1人もHできないまま終わるので、テクニックと根性で見事全員モノにしてくれ。

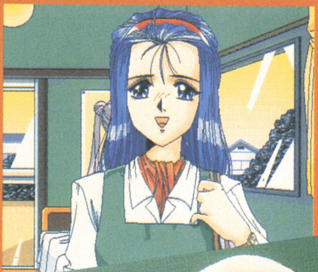
**ナンパした女の子はちょっと変わった娘ばかり**





**木戸いづみ**

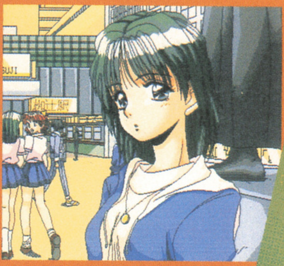
落ち着いた大人の女性で、最初は彼女がリードしてくれるけど、最後はキミがキメてね。このなかで最も女らしい女性である。



**平林佳代子**

清純そうな顔をしてるが、縛られないと感じないこまった娘。望みどおり縛ってやるから後ろを向きな、可愛がってやるから。

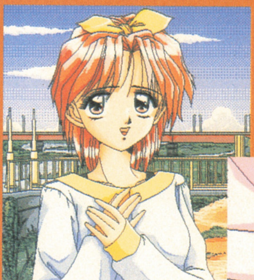






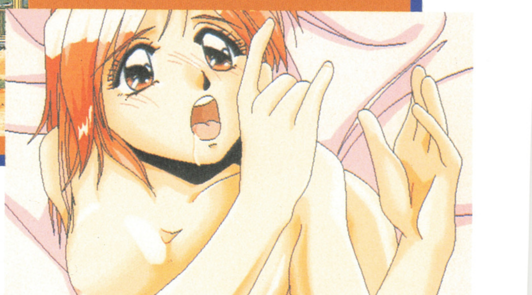
**成島　真樹**

彼女はドライな性格、というより、非常にがめつい。世の中にはお金より大事なものがあることを体をはって教えてあげよう。



**坂元絵利亜**

黄色いリボンが似合う彼女はフェラチオが得意。こんな可愛い子にフェラチオされたら、30秒ともたないっス（情けないなー）。



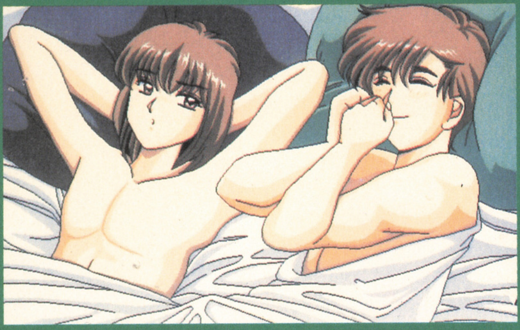
# やっぱり薔薇が好き

## 美少女ソフト初のホモネタシナリオ！

主人公のキミはホモ。なぜかといわれてもホモなのだ。

予備校生の彼氏と甘い同棲生活を送るキミにある日事件が。職場の女の子と飲みに行き、酔っぱらって意識不明に。彼氏のほうも学校で女の人と……。

このシナリオはオーソドックスだけど、まずい行動をとるとゲームオーバーになるのでそれなりの注意が必要だぞ。

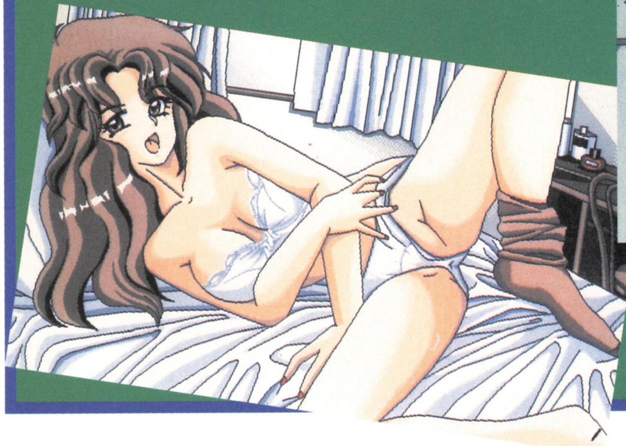


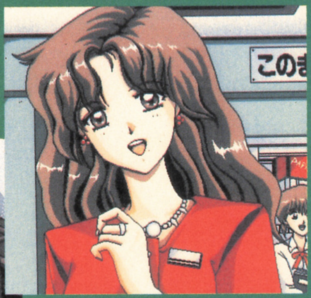
**江田　薫**

彼がキミの愛しい恋人。でも、最近あまりかまってくれないの……。

**大河原啓介**

コイツが噂のホモの主人公。しかも、カマのほうなのです。






**四ツ倉恵美**

薫の予備校でカウンセラーのバイトをしている女子大生。悩み解決にはSEXするのが1番よ♡



**田代　和子**

啓介の会社の女の子。お尻を突き上げ、苦痛と快楽に耐える表情はかなりソソるね、こりゃ



# 決戦は学校で

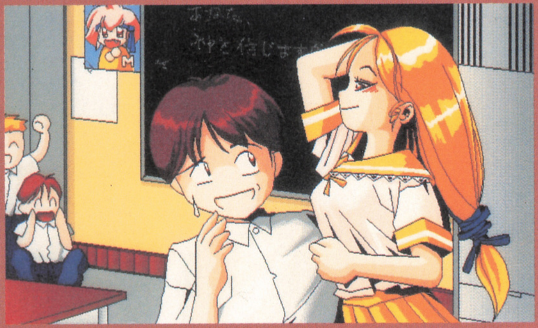
## 1人の男をめぐる、2人の女の熱い戦い！

クラスメイトの男の子に恋する普通の女子高生「北森久美」。そんな彼女の前に強力なライバルが出現。相手はお金持ちのお嬢様で勝ち目ナシ。それなら、ヤったモン勝ち、とばかりに彼にアタックをかける久美ちゃんなのだが……。

ピラミッド型のマルチエンディングで、キミは久美ちゃんとなって彼をモノにするのだ。ハッピーエンド目指して突撃あるのみ！

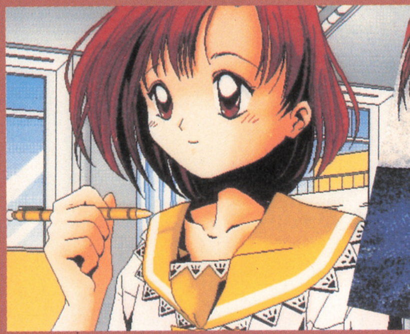
**小高　真平**

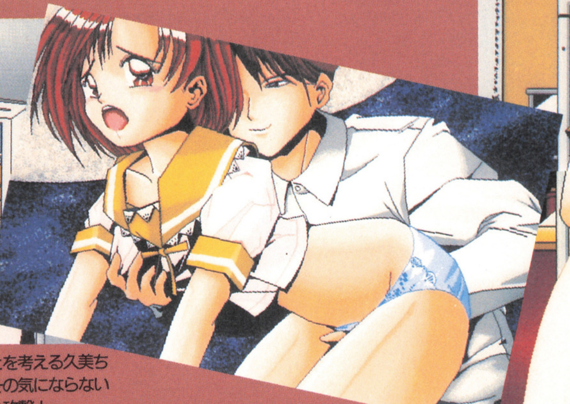
久美と彩架の争いの原因が彼。うらやましいけど、かわいそう。



**五十川彩架**

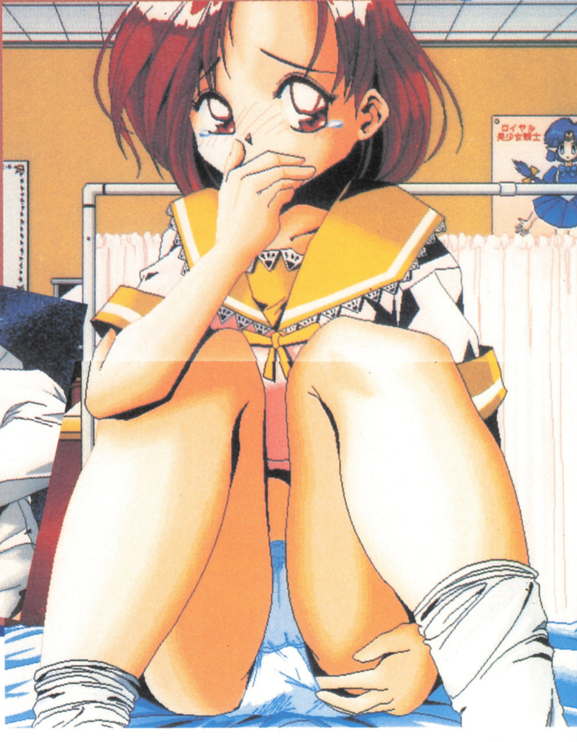
お金持ちで派手好きのナイスボディの持ち主が久美のライバル。





**北森　久美**

授業中も彼のことを考える久美ちゃん。なかなかその気にならない彼に涙&パンティ攻撃！



## 女子高教師はいろいろ苦労が絶えない？

# バンパイア ハイスクール

| インターハート AVG 8800円 ハードディスク対応 18禁 | | |
|---|---|---|
| | PC98 | 発売中 |
| | X68K | —— |
| | TOWNS | —— |
| | 9821 | —— |
| | DOS/V | 未定 |

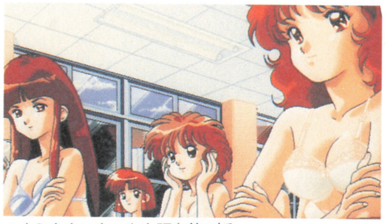


## 楽しい女子高に忍びよるバンパイアの黒い影

**『ムーンライト　エナジー』、『ルア』で美しいグラフィックと笑いのあるシナリオで楽しませてくれたインターハートが贈る、学園コメディサスペンスAVGだ！**

藤園高校の教師である主人公ことケロタン先生、たくさんの女子高生にかこまれて、さぞかし楽しい日々を過ごしてると思いきや、結構これが大変なのである。なにせキミのことを男と思っていないのか、目の前でポンポン脱ぐわ、気軽に抱きついてくるわで、ちょっぴり女性不信症の今日このごろなのであった。

そんなある日、バンパイア騒動が起こる。キミはその事件を解決するため立ち上がるのだった……。



↑キミたち、ちゃんと服を着て授業に出ろ、といいつつ股間が……



エリカ

↑完全無欠の女王様スタイルで登場。ヒイイ、こ、恐いよー

## この学園はこんな娘ばっかり？



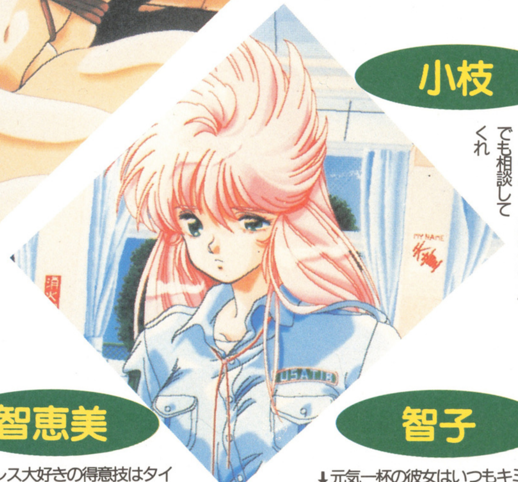
千鶴

→学校でSMをするんじゃない。家でしなさい

小柳先生

↓保健の先生に女性不信症の治療を受ける主人公。でも、美人の校医ってお約束だなぁ

## キミのクラスは、問題児だらけ



小枝

←なんだか元気のない彼女。悩みごとがあるなら何でも相談してくれ





智恵美

↓プロレス大好きの得意技はタイガーダライバー。強烈だぞ

智子

↓元気一杯の彼女はいつもキミから離れない。うらやましいじゃん

# ストレス無用の爽快さ

さて、このゲームの登場人物が多いこと多いこと。このページだけでも10人以上いるぞ。性格も様々で、活発な娘からおとなしい娘、SとMな娘に、レズっ娘と、Hシーンには飽きがこないぞ。

シナリオもひっかけがなく、スムーズに進行。ちょっとした謎とあちこちに見られる笑いのバランスが絶妙！　女子高に行ったことのない人はぜひプレイしてみてね。

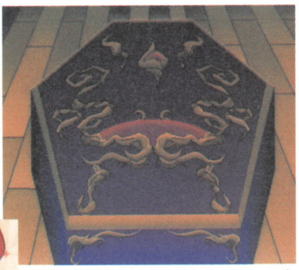
## マン研





↑何をおどろいているのだ。痴漢か下着泥棒でもでたか

## 生徒会



↑このカンオケはなんだ？　吸血鬼でも入ってたりして

↓帰蝶のペットのリンゴちゃん。首筋の痕は何を意味する？



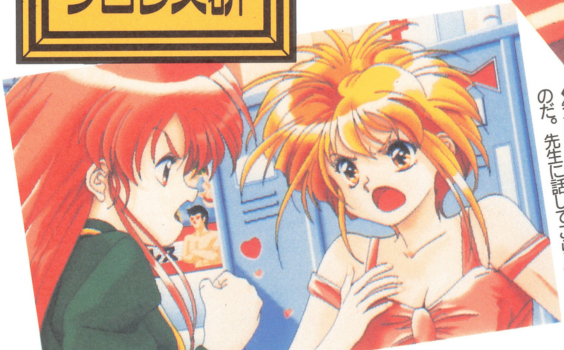


→ 生徒会長、帰蝶は生徒会室を改造してるのだ

# 放課後のクラブ活動を見てみよう

## プロレス研

→智子ちゃん、ひょっとして、それはセー●ー●ーンのコスプレか



↑智恵美ちゃん、何を口論してるのだ。先生に話してごらん



↑おーっと、ジャーマンスープレックスが炸裂！　スカートの中の白いパンツがなんともいえん

## 生物部

↓股間にメスをあててどうする気だ。冗談はやめてくれー



# キミの部屋で特別授業

### 理恵子



→彼氏に臭いといわれた彼女をきれいに洗ってあげよう。まずは胸、次はアソコだ！

## CHECK POINT

### たくさんの美少女がテンポよく現れる

ストーリーの進行が速く、女の子が次から次へと現れるのは遊んでいて気持ちいいのだが、その分、1人の娘に対する想い入れが薄くなるのが気になる。

場所移動の方法もせっかくいい流れで話が進んでいるのを邪魔してしまうかな。

操作方法はコマンド選択式、4種類しかないので悩むことなくプレイできる。

ゲームクリア後のCGモードとミュージックモードもオイシイぞ。

## 主人公はちょっぴりスケベな天使。美少女をコマに魔女退治

# エンゲージエランズ
## ～魅惑の使徒たち～

| | | |
|---|---|---|
| ポニーテール | PC98 | 発売中 |
| SLG | X68K | —— |
| 7800円 | TOWNS | —— |
| ハードディスク対応 | 9821 | —— |
| 18禁 | その他 | —— |




## SLGは本格派。知恵や根性より本能で勝負？

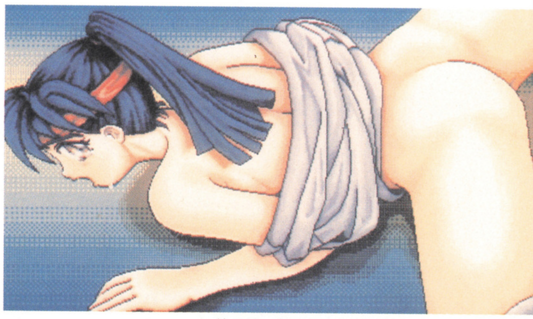
強大な魔法の力を持って、世界征服を企む魔女グエンドラ。そのためには、若くて美しい女のいけにえが必要であった。

グエンドラを倒そうとする５人の少女がいた。義侠心や克己心、野心あるいはささやかな夢のために。

そのころ、天界では１人の天使が女湯ノゾキの罪で地上に叩き落とされた。

その天使はの名はルーディ、彼はその５人の少女と出会い、指揮官として、共にグエンドラを倒すことになったのだった……。

と、なかなかファンタジーなストーリーのこのゲーム、システムのほうも本格的。12人の能力の違う女の子を指揮して戦う。ステージクリアでＨシーンなわけだが、ステージ数と難しさはハンパじゃないぞ。

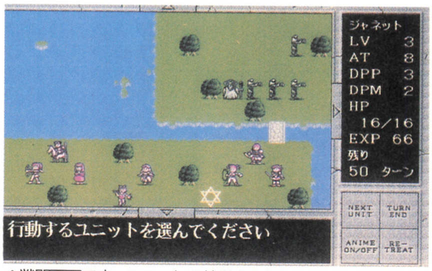


↑侍の巴。剣と美少年に情熱を燃やす異国の美少女。中途半端に脱げた上着がミョーにソソる

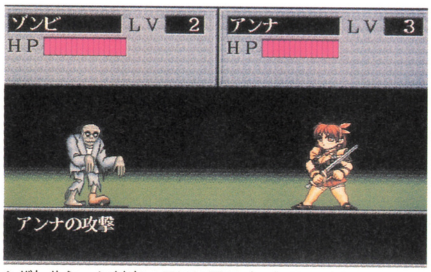
## 心も身体も団結しないとダメだよね



↓妖精族のイリア。人間族のことを知りたいらしいので、ますは挨拶から。さ、服を脱いでちょ

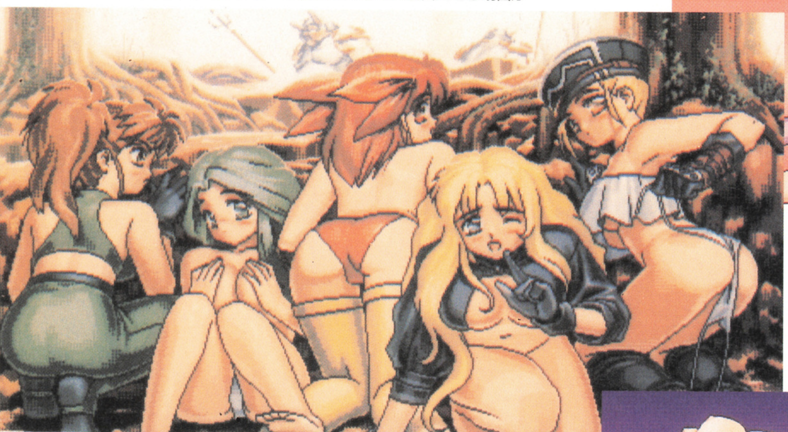


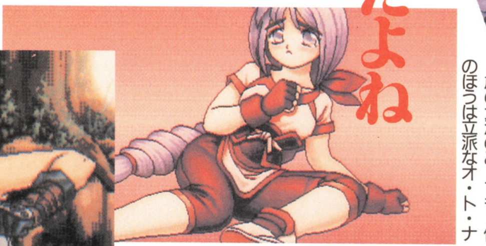

↑戦闘画面です。ユニットの特徴を生かして戦え。勝利条件はステージによって違うぞ



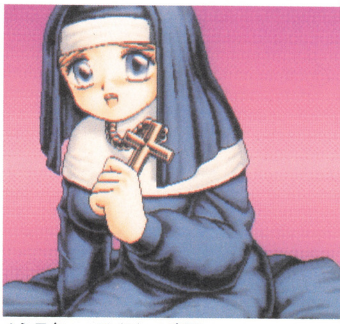

↑バトルシーンはかっこいいアニメーション。クラスチェンジ目指して、Let's Go！

↓最初の仲間、左からフェイ、アリエッタ、アンナ、ナスタシア、ジャネット。モンスターに襲われてるのに着替えてる場合か



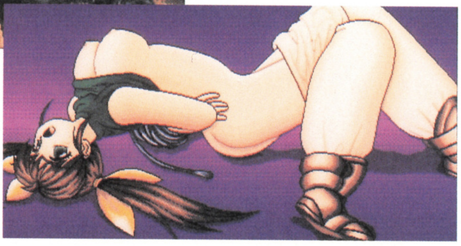


←女馬賊のリン。精神年齢5歳の大酒のみ。でも、体のほうは立派なオ・ト・ナ



↑シスター・デイジィ。真面目な彼女にHなことしちゃダメだよ

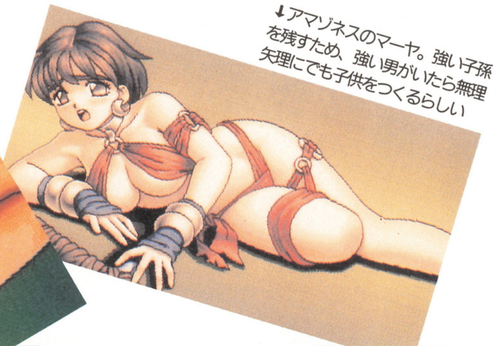
## グエンドラへの道は遠い



↑シーフのプリシラ。鍵開けと料理はおまかせ。Hが気になるけど



←バニーのメイベル。レオタードを釣り上げ、どうしたの？ 何か濡れてるみたいだね



↓アマゾネスのマーヤ。強い子孫を残すため、強い男がいたら無理矢理にでも子供をつくるらしい

### CHECK POINT
#### 仲間が揃ってからが大変だぞ

MAPやユニットのバランス、シナリオやシステムなどSLGとしての完成度はかなり高い。ただ、SLG初心者にはちょっと難しいかも。

キャラクターも能力、性格に個性が出ていて面白い。だが、Hシーンがステージクリアのオマケという感じで、イマイチ物足りない。せっかく、魅力的なキャラクターが12人もいるのに、もったいないのでは？ CGモードも付いてるのに。

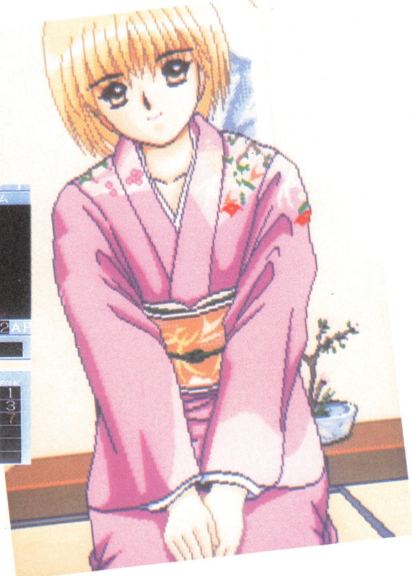
秀作SLG待望の続編。今度は団体経営にジャストミート！

# レッスルエンジェルス3

| | | | |
|---|---|---|---|
| プラム/グレイト | PC98 | 発売中 | |
| SLG | X68K | —— | |
| 7800円 | TOWNS | —— | |
| ハードディスク対応 | 9821 | —— | |
| —— | その他 | —— | |




## 最強のレスラーを夢見て天使達の激しい闘いが始まる

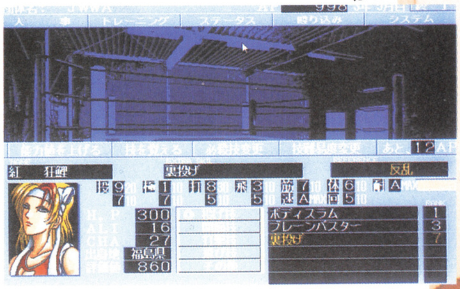


↑リングの上では勇ましい彼女達も、普段は可愛い女のコなのだ

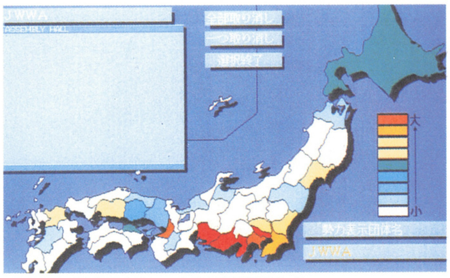
全国1億2千万のプロレスファン、そして『レッスルエンジェルス』(以下『レッスル』)ファンの諸君、ついに待望の続編『レッスル3』が登場したぞ！

今回は白熱のカードバトルにくわえて、団体経営やマルチプレイなど新機軸も盛りだくさん。おまけに必殺技にオリジナルの名前を付けることができたり、お気に入りの選手をマスクマンにできたりと、ユーザーの気持ちを反映させたゲーム作りには、グレイトさんに感謝しないとね。

最上級のグレードアップを遂げた『レッスル3』で、キミも眠れぬ夜に「ファイヤー!!」しようぜ。



↑トレーニング画面。あれ？彼女はどっかで見たことあるぞ



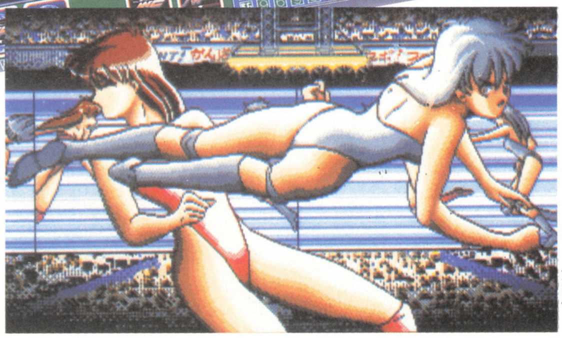
↑興業場所は自由自在。つい地元を選びたくなるのが人情だね

## 戦場は日本全土。目指すはドームかアリーナか

## 小技・大技・関節技トドメは華麗な必殺技だ！

↓さーて、ロープに飛ばして戻ってくるところを……





↓……おーっと！これは強烈なドロップキックだあ!!（絶叫）

↓写真集やサイン会。人気者はなにかと忙しいねえ



## 井○貴子もビックリ。過激な写真集に流血寸前



### CHECK POINT

**格闘ゲームの革命児。ストⅡより面白い!?**

美少女モノというと一般のパソコンゲームと違い、「ゲーム性は二の次」とかっていう風潮があるみたいだけど、実際は並の一般モノより楽しめるゲームが多いんだよね。その代表ともいえるのがこの『レッスル3』で、SLGとしても格闘ゲームとしても100%、まさに200%のデキなのだ。このうえダブルタイトル戦がしたいなんてワガママかな。とにかくファンならずとも絶対に買うこと（笑）。

# ヌークII レミーの逆襲



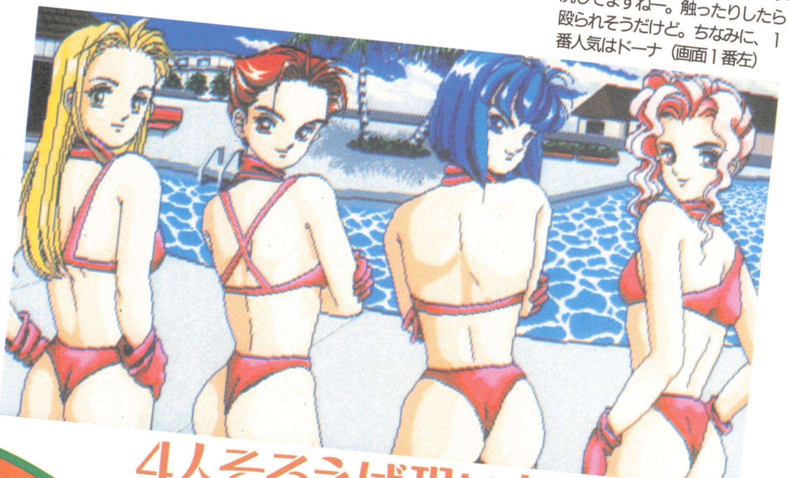

| ポンぴぃポンポン！<br>AVG<br>7800円<br>ハードディスク対応<br>18禁 | PC98 | 発売中 |
|---|---|---|
| | X68K | ―― |
| | TOWNS | ―― |
| | 9821 | ―― |
| | その他 | ―― |

## 今回の主役はレミー姉ごなのだ

謎と笑いとHで我々を大いに楽しませてくれた『ヌーク』の続編が万を侍しての登場だ！　梅千代、ピリルはもちろん、レミーともまた会えるぞ。

今回のお話はサブタイトルどおり、レミーの逆襲。1度は失敗した「ヌーク」による世界征服をよりパワーアップした「ヌーク」で再び企むのだった。それを阻止する梅千代とピリル、そうはさせまいとするレミーとその部下の熱く、激しい争いが物語の中心なのだ。

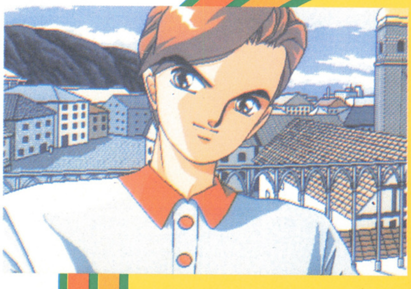
今回も謎と笑いとHが満載のこのソフト、特に、謎解きは凝ってるぞ。そのため、エンディングを見るのは根気がいる。だけど、あききらめずに最後までやるのが男ってもんだ。



↓レミーと親衛隊の皆さん。いい尻してますねー。触ったりしたら殴られそうだけど。ちなみに、1番人気はドーナ（画面1番左）

## 4人そろえば恐いものナシ？

## このメンバーで事件解決！



↓ピリルにちょっかいをだす鹿崎、梅千代のライバル出現？



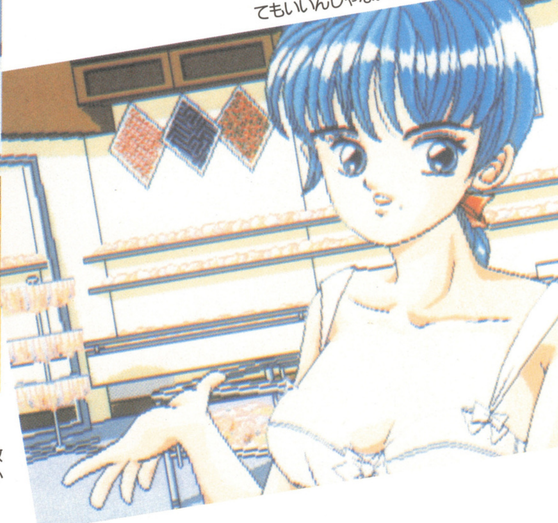
←いつみても可愛いピリル。こんな娘が彼女だったらなあ



↑リトラキアで通訳をしてくれるラビア。彼女ともHしたいよう

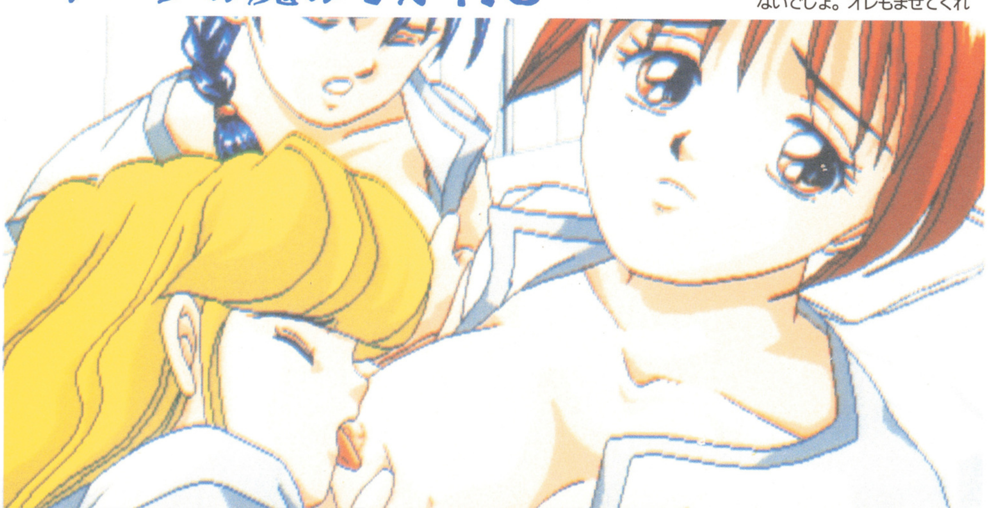


↑生物学の権威、車谷教授。新ヌーク解明は彼にかかっている



↓ランジェリーショップの店員さん。だからって下着姿じゃなくってもいいんじゃないの？

## ヌークの魔の手が再び……



↓新ヌークによって淫乱になった女の子たち。女どうしじゃつまんないでしょ。オレもまぜてくれ

### CHECK POINT

#### パラメータに要注意

新システムに性格パラメータというのがあって、これがなかなかクセもの。知性、情熱、粘着、協調、トラウマの5種類あり、一定の数値がないと先へ進めない。主人公の成長過程が分かって面白いのだが、どうやったら数値が上がるのかわからず、最初は結構苦労するのかもしれない。

しかし、シナリオの質の高さが十分それを補っている。

## 高等戦術を要する本格派美少女SLG

# 妖獣戦記 A.D.2048

| | | |
|---|---|---|
| D.O. | PC98 | 発売中 |
| SLG | X68K | ―― |
| 8800円 | TOWNS | ―― |
| ハードディスク対応 | 9821 | ―― |
| 18禁 | その他 | ―― |




## 人類と妖獣の生き残りをかけた壮絶な戦い

『妖獣戦記』は、凝りに凝ったSF設定のバトル・シミュレーション・ゲームだ。妖獣達との熾烈な戦いを生き残るには、キャラクターの特性を理解し、しっかりとした戦術をたてて戦わなければならない。いいかげんな戦いかたをしていると、たちどころに全滅してしまうぞ。

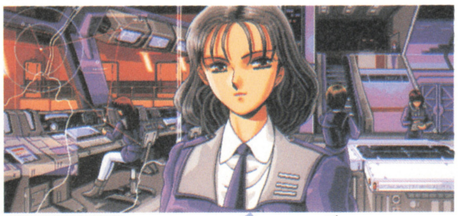
戦闘のコツは、近接型の武器を持ったキャラクターを前面にたてて密集隊形をとり、せまい廊下や部屋の入り口に布陣して敵を待ちかまえることだ。1つのシナリオは3つのステージに分かれていて、重傷を負ったキャラは次のステージでは戦えないので要注意。1つのシナリオに結構時間がかかるのでだれないように気をつけよう。女の子を犯している妖獣もいるので、早く助けてあげてね。

戦いに勝ち残らないと、いつまでたっても、隊員達とのHな休暇はおくれないゾ。



↑Windowsライクな戦闘シーン。操作は全てマウス・オンリーだ。

## 美しく、頼もしい仲間たち


↑対妖獣特殊警察（A.S.S.P.）の最高責任者、霧原麗子


↓いつでも明るいアユミくんは、ただいま16才

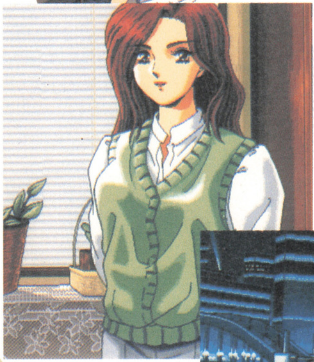

↑粘液にまみれる少女の体を、妖獣の触手がもてあそび蠢く

## 妖獣に犯される女性の運命は？




↓人間ゆえの悩みを抱える琢子は、A.S.S.P.で唯一バイオソルジャーではない隊員

↓揉みしだかれるオッパイがヤケにリアルだ


←戦闘中は男勝りで猛々しいハルカだが、プライベートでは意外な一面も……

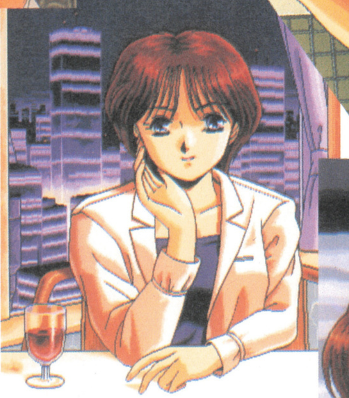

↑いつもクールな戦闘指揮官のアルファも、外へ出れば21歳の普通の女性だ

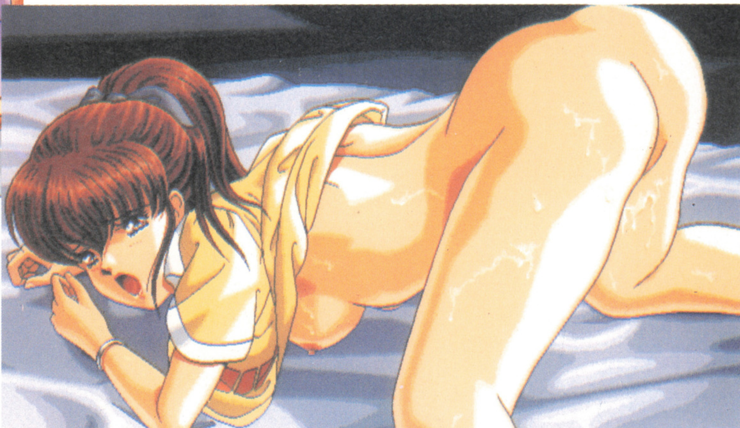
## 隊員のみんなをもっと知りたい……

### CHECK POINT
**しっかりした世界設定がハマる**

Windows風な戦闘シーンは、フル・マウス・オペレーションで、スムーズに操作できる。戦闘の合間に出てくるCGも、書き込みの細かさに思わず脱帽ものだ。キャラクターの特性も、しっかりと設定されているので、戦闘中の隊員の運用に厚みが出ている。

難を言えば、隊員達とのHシーンに至る過程が、ちょっとあっさりとしているところかな。


↑次期戦闘指揮官を目指すミカコ。休暇で訪れたホテルのレストランで、食事の後は何をするのかな？


→妖獣に対して激しい憎しみを抱くミサは、戦いにその想いをぶつけ、そしてベッドの上では……

## 女ばかりの島に現れた強くてHな救世主

# ストロベリー大戦略II

フェアリーテール
SLG
7800円
ハードディスク対応
18禁

| | |
|---|---|
| PC98 | 発売中 |
| X68K | —— |
| TOWNS | —— |
| 9821 | —— |
| その他 | —— |





↓お守り族の族長サーヤ。キミは彼女にかわってこの島の平和を守るのだ




↑キミは画面右はしの島からスタート。船がないと戦いをしかけられないぞ

## 7つの島を統一するには配下の女の子の心をつかめ!

戦国時代の武士、儒三郎は船の難破により女しかいない諸島にたどりつく。そこでは男がいる唯一の島をめぐり、激しい戦いが繰り広げられていた。儒三郎はその島の1つ、エンストラスト島の族長に「自分の代わりに族長になり、この諸島を統一して下さい」と頼まる。彼はしかたなく承知し、可愛い部下の女の子と共に戦うのだった。

戦略コマンドは、軍事、外交、指導、資材、情報、機能の6つだ。これらをうまく活用して一刻も早く諸島を統一してくれ。攻略した島の武将は配下になってくれるぞ。

登場する女の子は40人以上、どの娘もカワイイぞ。男はキミしかいないわけだからモテまくり、「床指導」でじっくり愛してあげてね。

美少女SLGの御大ともいうべき前作より約3年、ストーリー、システム共に一新し、SLG初心者でも簡単に遊べるぞ。

↓こまめに床指導コマンドで女の子を満足させてあげよう。ほっとくと、愛想をつかされちゃうよ




### 戦闘はいたってシンプル




戦闘は、陸戦と海戦に分けられる。海戦は船の数と能力、陸戦は武将の数と武力で決まる。直接攻撃、間接攻撃、移動、待機、退却のコマンドがあり、かなり簡略化されている。ただ、移動がどれも1歩というのがよくない。

## 欲求不満の娘たち、忠誠心をあげるにはこれが1番



↓三編みがとっても似合う羽咲。透けた下着から見える胸は小さいけど、形はよさそうだね



↑漂流したキミを発見してくれた千鶴。そんな所に手をあてないでちゃんと見せてよ

## オレ1人にカワイイ子が40人以上。とても体がもちません

→空手チョップが得意の美由紀。早く味方になって、Hと戦闘、両方で活躍してくれ





←剣技で鍛えられ、ひきしまったプロポーションの美紀。きっとアソコのしまり具合もバツグンだろう

### CHECK POINT

#### お手軽なHシーンと戦闘

戦略、戦闘共に簡単で誰でもすぐに遊べるが、SLGが得意な人には単純すぎて物足りないかも。

女の子は配下にしないとHできないわけだが、「床指導」をすればいつでもできるというのは安直な気がするし、画面も小さい。

「床指導」で好感度を高めるという特徴、もうひとヒネリ欲しかった。


APPLE PIE
ファンタジーアドベンチャーゲーム
メタモル・
予定価格7800円（税別）
■PC9801 VM21 UV21以降対応
■アナログディスプレイ必要
■EPSON PC286・386・486・シリーズ
■FM音源ボード対応
■RAM640KB以上対応
■バス・マウス対応
18歳未満の方はご購入できません
舞ちゃんが小さい頃、お父さんが舞ちゃんと一緒に
お風呂に入っている時、おとぎ話をしてくれました。
パパ「いいかい？舞」
「空には大人になったら忘れてしまう子供の夢を
大事にしまってある、妖精の国があるんだよ……。」
舞 「ふうん」
パパ「その妖精を見つけると、どんな夢もかなえて
くれるんだけど……」
「残念なことに、大人には見つけることはできないんだ」
舞 「パパ、それ今度の絵本のお話？」
パパ「いや、これは本当の事なんだよ」
舞 「さすがは童話作家ね、パパ」
パパ「ははは、舞にはかなわないなぁ」
パパのしてくれたお話を信じていない舞ちゃんでした。が…
…この続きはゲームで体験してネ……！
ワタクシは、愛を求めるすべての女性の味方
12月上旬発売
画面写真は開発中の物です。
ファン必見のコレクターズアイテムついに登場！
電脳画廊
グラフィック集
■18歳未満の方は購入できません。
収録作家
秋恭摩
いづなよしつね
TRUMP
山口せーら
ゆうくりっど
竜騎兵
PC9801 VM21以降 UV21以降
EPSON PC286・386・486対応
要アナログディスプレイ バスマウス対応
FM音源ボード対応 ハードディスク対応
ディスク2枚組 標準価格4800円（税別）
絶賛発売中!!
イラスト・猫島礼


GAO GAO!
シリーズ第1弾!
ラジカルシークエンス
12月上旬、
全国一斉発売開始!!
「人間じゃない!?」
美少女大活劇!!
思いもかけずに拾ってしまった猫耳娘《ミィ》。
可愛いけれど、大ボケ。しかも、記憶ソーシツ!?
失った記憶の鍵を握るのは、
ミィを付け狙う奇妙な＜美女＞集団！
果たして、ミィの正体は？もう一人の猫耳美女とは？
謎が謎を呼び、事態は風雲急を告げる!!
PC-9801シリーズ（VM以降）　HDD対応
マウス対応　　スピークボード／9821音源対応
標準価格　¥8,800（消費税別）
本ソフトは18歳未満の方のご購入はできません。
フォア・ナイン
〒123 東京都足立区西新井栄町3-14-16
GAOGAO!シリーズは1つの世界の3つの時代の物語。
現代編・近未来編・未来編へと展開していきます。
ストーリーは１話完結なので１本だけでも楽しめますが、３本揃えればさらに
奥行きが広がります。
GAOGAO! 2nd パンドラの森　平成6年2月発売予定
GAOGAO! 3rd DARK EATER　平成6年5月発売予定
全作お買い上げの方にオリジナル特典企画中！詳しくはマニュアルをご覧下さい。
通信販売のご案内
住所・氏名・電話番号・商品名・機種・メディアを明記の上、現金書留で当社までお申し込み下さい。
なお、送料はサービスです。

アイブ
# I've
1994.
Jan.

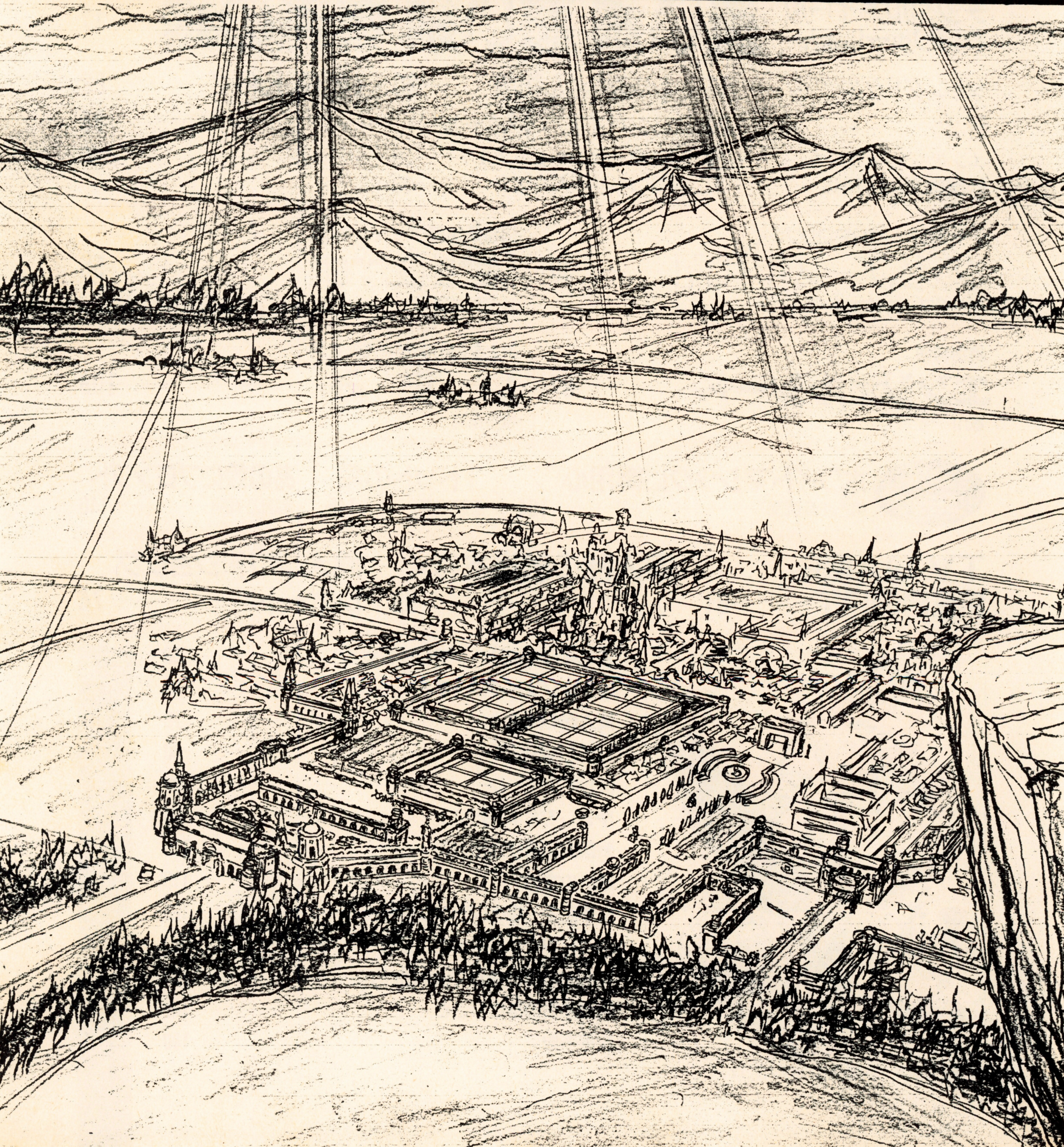
## CONTENTS
vol. 1




表紙イラスト／西島克彦(TOMBOY)

異世界幻想TRPGリプレイ

# グラムアース年代



# 記

マック桂と
グラムアース・プロジェクト
イラストレーション：
今江睦浦（TOMBOY）



## TRPGって何？

TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）とは、テーブル上で、人と人との会話によって進められるゲームのことです。RPGというと、テレビゲームのRPGを想像する人もいると思います。いわゆる主人公が成長してゆくゲームと思われがちですが、RPGというのは本来「役割演技遊び」という意味なのです。つまり、TRPGとはテーブル上で繰り広げられる「演劇」のようなものなのです。

役者は物語の主人公であるプレイヤー・キャラクター（PC）となり、物語（ゲーム）は、ゲームマスター（GM）という司会進行役によって進められていきます。GMはPCたちが冒険するためのシナリオと舞台を用意しなければなりません。コンピューターの中の、コマンドに制限された役者ではなく、生身の人間が役者となることによって、よりリアルに、そして人間味のあるものとなります。

ここから始まる物語は、PCたちの演じる演劇を記録し、リプレイにしたものです。

TRPGとは、現実の世界にいながらにして、異世界への冒険を体験できるゲームなのです。

## グラムアース年代記って何？

グラムアース年代記を語る前にグラムアース世界について説明しましょう。グラムアースとは、今とは異なる時、異なる宇宙に存在する世界です。それは剣と魔法、すなわち鋼と魔術によって支配されるところ。大いなる自然には精霊が宿り、神や悪魔、その他の幻想世界にだけ存在する架空の生物が実在する世界です。

イメージ的には、中世時代のヨーロッパを想像していただくといいかと思います。ただ、それだけではなく、そこは自然と超自然が交じりあい、神秘と不可思議が自在に交錯するところなのです。

まあ、実際にグラムアースの世界に触れてみるのが一番いいでしょう。次のページには、この神秘の世界の歴史を記してあります。歴史を読むのが面倒と思われるなら、本編のリプレイから読んでくださってもかまいません。

それでは、グラムアースの世界へ……

# グラムアースの歴史

## 黄金の時代

かつてまだ世界が若かりしころ、この世のあらゆるものは満ち足りていた。永遠の春は絶えることなく地上に生命を吹き込み、海や大地からは豊かな恵みが生み出された。空を舞う鳥たちの唄は止むことがなく、人々は邪な思いを抱くことを知らなかった。

それは絶対神アウルの加護によるものに他ならなかった。彼はすべての民に愛されていた。そして自身もまた、すべての民に祝福を与えていたので、彼らの生は愛と喜びで満たされた。時さえも彼らに手出ししようとはしなかった。しかし、あるとき人間たちのなかに最初の死者が出た。その人間、イシュマーサが、なぜ死んだのかは知られていない。ともかく、アウルは死という概念を招きよせることを恐れ、死者を蘇らせた。その接触によってイシュマーサにアウルの力が流れ込み、彼は究極の力、《絶対魔術》の使い手となったのである。

さらにあまたの歳月が流れたある日、アウルは天に不吉な暗雲がたちこめるのを見た。暗雲の正体は、かつてアウルが外宇宙に駆逐した己自身の暗黒面、魔神ウルノーヴァとそれに連なる悪魔の軍団だった。

アウルが始源の無を爆発させて世界を創造したとき、他の宇宙との間を結ぶ《門》なるものが発生した。アウルはこの《門》の向こうの外宇宙に暗黒面を廃棄し、そして他のいくつもある《門》も含めて、その監視に強大な力を持った《竜王》アシェン・フレム・ノーヴァをつかわした。だが、悠久の歳月を経て力を蓄えた暗黒面、魔神ウルノーヴァは《竜王》のスキをついて《門》をこじ開け、グラムアースの世界に出現したのである。

ウルノーヴァはアウルに戦いを挑んだ。かつて己を放逐したかたわれに復讐し、その民を滅ぼすために。ウルノーヴァの配下には10柱の魔王と強大な悪魔の軍団がおり、これに対抗するため、アウルは己の陣営の10柱の神々（大天使）と天使団を召集し、《竜王》を《門》の監視から呼び戻した。人間も光の軍勢の先兵となり、かくして全世界を巻き込んだ大戦争が勃発した。

熾烈を極めた戦いを終結させるため、さまざまな種族がつくりだされた。竜、妖精、幻獣、妖魔、その他もろもろの種族が加わり、戦いはさらに激しさを増してゆく。最後にはアウルとウルノーヴァの一騎打ちとなり、絶対神によって魔神は滅ぼされた。これを知った魔王どもは、主を失ったことにより、自らの司る界に還った。だが、魔神が滅ぼされたとき生じた膨大な力の爆発により、世界は崩壊の危機を迎えた。

瀕死の重傷を負ったアウルは滅びゆくグラムアースの再構築を行った。残されたすべての力と、10柱の神々、《大導師》イシュマーサ、《竜王》アシェン・フレム・ノーヴァの協力を得て。そしてその代償として自らの存在を失ったのである。

## 混沌の時代

かくして、世界から絶対神の加護は失われた。神々も世界の均衡を崩すことを恐れて地上から去った。人は邪な思いを抱くようになり、生あるものには死がおとずれるようになった。

さらなる歳月が流れ、宇宙の天秤は暗黒側に傾いてきた。十柱の魔王は期が熟したことを知り、ウルノーヴァの復活を試みるが、これは失敗に終わった。なぜなら彼らは本来、破壊を司る存在だったからである。かわりにその魔法陣から、復活の《鍵》たる存在、異世界の魔術師ゲミロウスが召還されたのだった。

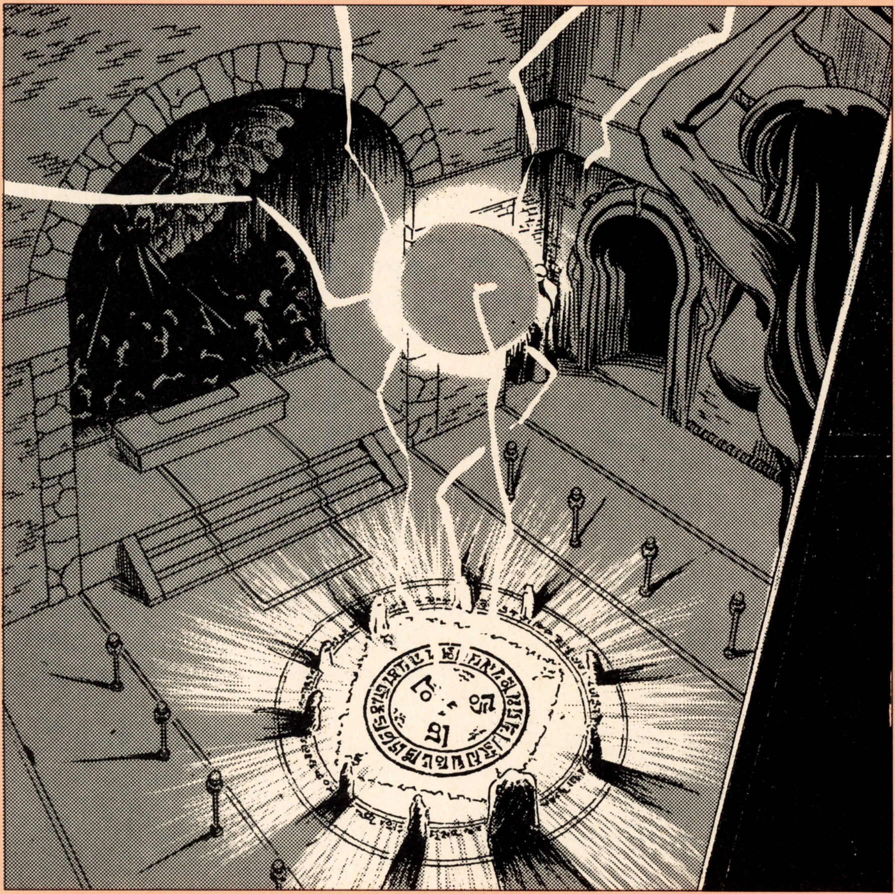
## 魔王の大侵攻

ウルノーヴァ復活の儀式の失敗で、魔王の盟主、第一位《無神論》のティアルーナは失脚。第二位《愚鈍》のアーシャグが指揮をとるようになる。アーシャグはゲミロウスを己の陣営に加え、その異界の知識と自らの持てる強大な悪魔神術の秘奥義を駆使して恐るべき呪われた病《デヴィル・カース》を創り出した。これによってさらなる血と魂をウルノーヴァに捧げ、主である魔神を復活させようというのが魔王の企みだったのである。

歴史上に数えられる大事変の一つ、《魔王の大侵攻》の始まりであった。

## 千年戦争

魔王の呪われた病が世界中を席巻し、膨大な数の死者が出る。しかし、50年の暗黒の時代の後、《デヴィル・カース》に対する抵抗力を持ったものが現れ始めた。彼らは《選ばれた者》と呼ばれ、東の半島地方に集まって行く。そして天然の岩山の中に要塞を建設した。かの地は《聖なる谷》と名づけられ、こ



こを拠点に来たるべき悪魔との戦いの準備は着々と進められていった。

そして旧暦3054年、彼らは残されたわずかな人類に最後の壊滅的な一撃を与えんとしていたアーシャグの軍勢に戦いを挑む。史上最大の激変事、《千年戦争》の始まりである。



## 伝説の勇者ライル

残されたわずかな人々の、生への執着と、そのすべての意志の力が結集して、強大な力を持った人間が誕生する。後の世に伝えられる伝説の勇者ライルの誕生である。彼は絶対神アウルやその他の神々に聖別されたわけではなく、ましてや創造されたわけでもない。あくまで人々の意志の力によって、創造のときから人間に内包されていた波動の力が結集し、その願望が実現して誕生した存在なのである。ゆえに彼の身体は極めて強力な波動で構成されており、肉体面では絶対的な力を持っていた。

ライルが現れたことによって魔王軍のほうでもゲミロウスが動き始めた。強大な悪魔神術の力によって《選ばれた者》は次々と追いやられてゆき、一時は壊滅状態にまで陥る。ライルの必死の働きによって全滅だけは免れたが、このままでは敗北するのは目に見えていた。そこで、伝説の《大導師》イシュマーサに力をかりることになったのである。4年間にわたる探索のすえにライルは辺境の山の中でイシュマーサに出合った。そして彼の課した試練を成し遂げ、森の妖精と山の妖精の協力をも得て、《大導師》とともに再び悪魔たちに戦いを挑んだ。彼らの協力によって戦況は互角以上のものとなり、ライルはアーシャグとの一騎打ちに持ち込む。そして見事魔王を討ち取り、千年戦争を終結させたのである。彼の功績は大きく、この地における最初の王となるにふさわしいものだった。また、彼に協力した森の妖精と山の妖精にも同じように王の称号が与えられた。前者は南の緑の森を、後者は北の山脈を領土として治め、それぞれの王の名をとってアルカスの森、ジオダイン山脈と名づけられた。さらにライルの治めるグランレイ王国とあわせて、3国は《キングダム・オブ・グロリア》と称された。

## ゲミロウスの封印

アーシャグがライルに倒されたあと、その肉体を滅ぼされぬように、ゲミロウスは魔王の身体を《愚鈍》の界に送り返した。ライルの剣は魔王の肉体を完全に滅ぼせるような代物ではなかったので急いで魂を眠りにつかせ、長い年月をかけて休息をとらせれば蘇生できるかもしれないと思ったのである。ゲミロウスは、自らのもてる悪魔神術の奥義を駆使して作りだした棺の中にアーシャグの身体をおさめ、長い歳月を経て蘇生するまで決して開くことができぬよう封印を施し、他の魔王にさえも知られぬようにいずこかへ隠した。

それらのことが済むと、ゲミロウスはアーシャグの軍団の指揮権を譲り受け、悪魔の軍勢を率いて、再びライルの治める王国に押し寄せた。しかし、対するライルの側には、盟約のもとにアルカスとジオダインの軍が馳せ参じ、しかも宮廷魔術師としてイシュマーサが仕えていたのでゲミロウスの悪魔の軍団にはほとんど勝ち目はなかった。にもかかわらず、なぜゲミロウスが戦いを挑んだのかは、まったく不明である。最後の戦いはグランレイの西に広がる森で繰り広げられた。ゲミロウスは自軍の悪魔たちを撤退させ、一人、王国軍の前に残った。その際、悪魔たちは東の方角へ飛び去ったといわれている。

強大な悪魔神術の奥義によって甚大な被害をこうむったものの、最後にはイシュマーサの絶対魔術によってゲミロウス自身も封印された。

ただし、《黒魔の祭司》は最後に恐るべき呪いをもたらした。自分を取り囲んでいた王国軍の兵士たちと、死んだ兵士たちを一瞬にして不死の怪物である死霊と化し、森に呪いをかけて、一度迷い込んだら二度と出られない禁断の森へと変えてしてしまったのである。これにより、この森は不死の怪物が巣くう禁断の地、《死霊の森》と呼ばれるようになる。そしてそこには《黒魔の祭司》ゲミロウスが封印されているのである。

## 鋼の時代

悪魔どもが地上に手出しをしなくなり、《グロリア》は発展の道を歩んでゆく。グランレイからは3つの地方へ大公が派遣され、強大な帝国が建立された。のちにこれらの領主たちは王となり、アルデハイム、フィルモア、イフリキアという独立した王国となったが、大帝ライル崩御の際には、アルカス、ジオダインも含め、大陸中からそれらの王がグランレイに訪れた。

その後、各地に小国が建設され、イフリキアからも領主が独立して15の小国からなる沿海州諸国が発生した。イストン山脈の東には鉱山の国イストニカが建国された。後にこのイストニカは、北と南に分かれて王位継承の争いをおこなうことになる。グランレイとアルデハイムのあいだのジオダイン山脈山中には、グランレイから遣わされた領主の治めるロドという小さな街があったが、ここも時のグランレイの王により独立が命じられ、ロド国という小国として建立した。

それから2990年にいたるまで大陸では、とくに大きな変化は起きていない。2990年に、イストニカで王位継承の争いが起き、現在新暦3000年までつづいているが、大陸全土に影響を及ぼすようなものとも見られていない。

少なくとも現在のところは。よって、大陸自体は比較的平和といえた。

だが、千年戦争から3000年がたった今、世界は再び大いなる変動を迎えようとしていた。

未だ、それを知るものは誰もいない。

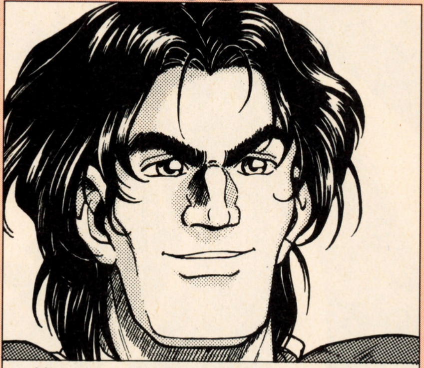
# キャラクターの紹介

彼らが今回から３回にわたって繰り広げられる冒険の主人公です。まだ、おたがいに出会ってはおらず、これから始まるセッションのなかで出合い、そして共に冒険をすることになります。プレイヤーたちは、ベテラン、ビギナー混在です。女性プレイヤーも一人いますが、彼女はベテランのほうだったりします。キャラクターたちは全員、初期制作の初心者マークキャラクターです。ページの都合でルールを載せられないので、詳しいことは分からないでしょうが、このゲームの初期キャラクターは、非常に弱いのです。迫り来るモンスターや、敵キャラクター相手にどこまで戦えるか、少々不安なところはありますが、全体としてのパーティ構成は、戦士、盗賊、神官、軽戦士、精霊使い、とバランスはいいので、あとは各人がそれぞれの役割をきちんと分担して行動すれば、それなりに戦えるはずです。きちんと分担すれば……。

あとは波動魔術の使い手がいれば文句はないのですが……まあ、これはキャラクター紹介のところを読んでいただければいいかと。

いずれは特集のような形にしてルールを掲載したいと思っていますが、実はそれにはあるものが必要なのです。すなわち！　読者のみなさんのご要望です！　そういうわけですので、編集部のほうにどしどしおハガキくださいね。

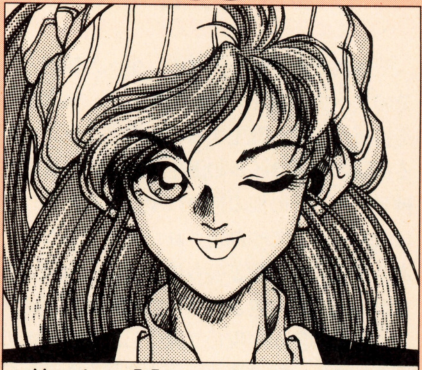
## ハンメル



| | | | |
|---|---|---|---|
| 筋　力： | [17] | 知　力： | [5] |
| 俊敏性： | [18] | 気　力： | [15] |
| 正確度： | [17] | 魅　力： | [15] |
| 耐久力： | [18] | 勇　気： | [15] |

アルデハイム出身の、もと剣闘士奴隷。ある危険な戦いで奇跡的に勝ち残り、その報償として自由の身となった。しかし、身体は忘れたはずの戦いを求めてやまず、生まれて初めて得た自由は理解できなかった。だから彼は冒険者になった。そして再び戦いのなかに舞い戻ったのだ。

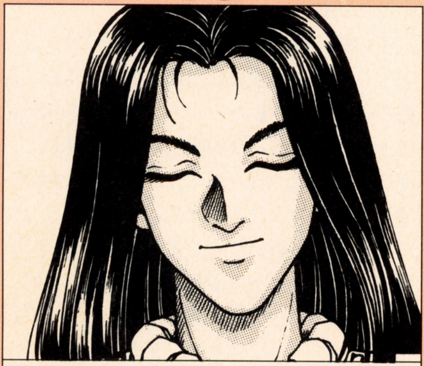
## ウェンディー



| | | | |
|---|---|---|---|
| 筋　力： | [7] | 知　力： | [20] |
| 俊敏性： | [20] | 気　力： | [20] |
| 正確度： | [14] | 魅　力： | [17] |
| 耐久力： | [8] | 勇　気： | [15] |

グランレイの近くの自由国境地帯出身の少女。盗賊ギルドのメンバーである。孤児であり、首都ライルの太陽神アポロクルスの神殿で育てられたが、一人で暮らしていけるようになるとさっさと神殿を飛び出してしまった。魔術師の血をひいており、窮地に陥ると血が覚醒して波動魔術を使うことができる。

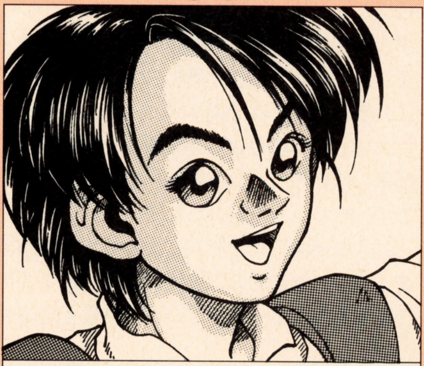
## カンナム



| | | | |
|---|---|---|---|
| 筋　力： | [9] | 知　力： | [20] |
| 俊敏性： | [12] | 気　力： | [19] |
| 正確度： | [15] | 魅　力： | [19] |
| 耐久力： | [15] | 勇　気： | [11] |

《知恵》のフリークウェンスティの神官。彼も孤児で、神殿で育てられた。パーティ最年長の29歳。容姿端麗、頭脳明晰で一行のブレーン的存在（のはず）。奨励金で王立学問所にも通った。勉学のほうはかなり打ち込んでいたが、剣のほうはぜんぜんダメで肉弾戦にはまったく向かない。

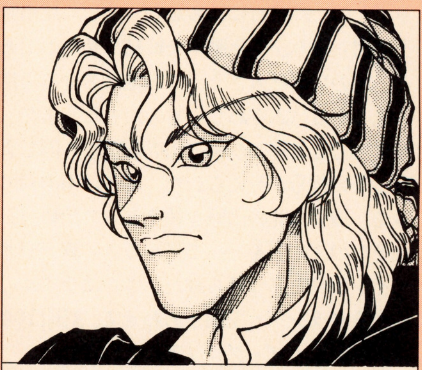
## ライ



| | | | |
|---|---|---|---|
| 筋　力： | [10] | 知　力： | [10] |
| 俊敏性： | [20] | 気　力： | [20] |
| 正確度： | [15] | 魅　力： | [20] |
| 耐久力： | [10] | 勇　気： | [15] |

パーティ最年少のお子様キャラクター。記憶を失っており、「ライ」という言葉と、「母さんが！」という焦燥感しか覚えていない。年齢は12歳ぐらいに見えるが、実際はいくつなのかわからない。可愛らしい顔立ちとやんちゃボウズ的な性格で、魅力度の高いキャラクター（のはず）。

## ラスケス

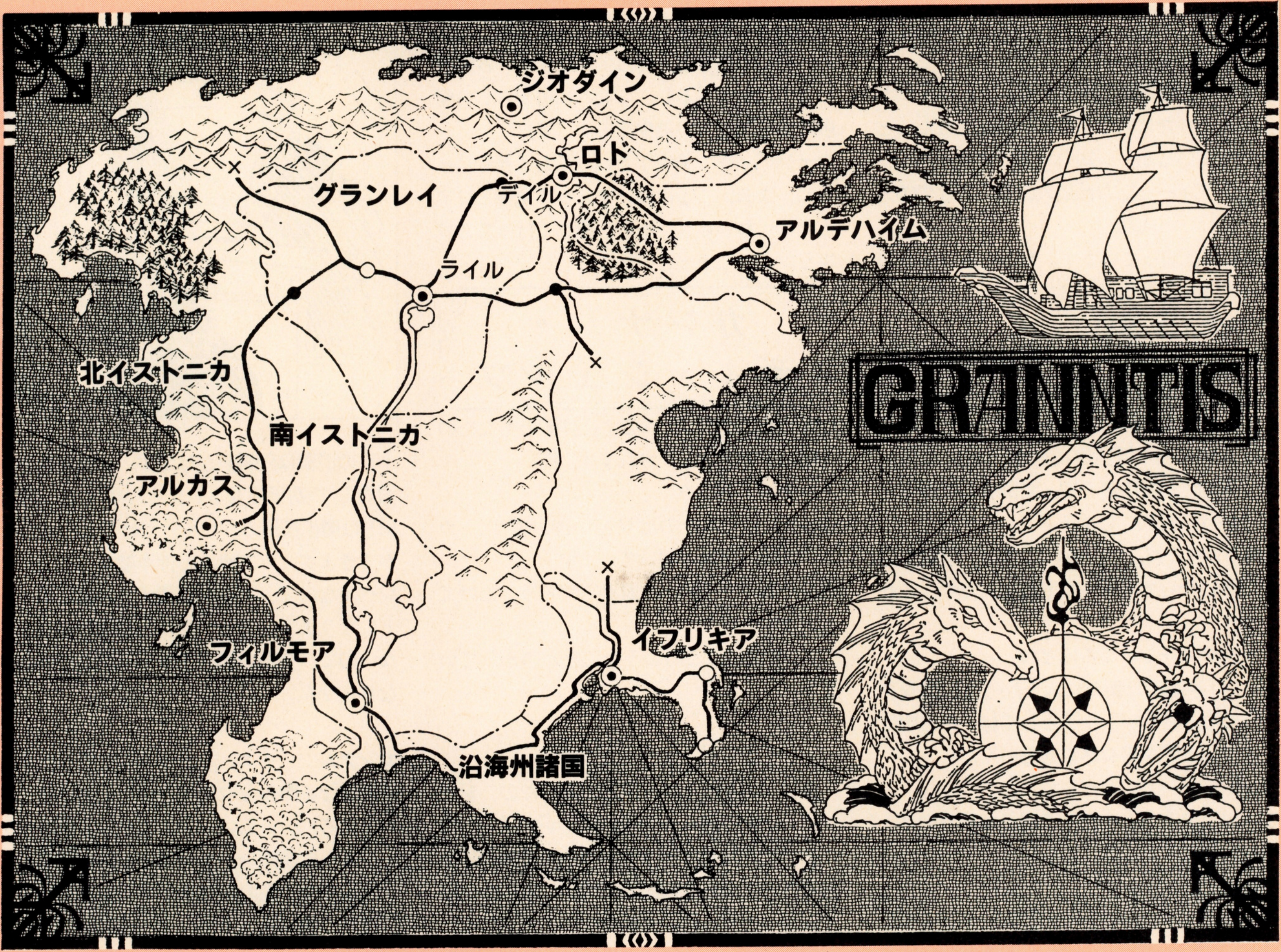


| | | | |
|---|---|---|---|
| 筋　力： | [15] | 知　力： | [15] |
| 俊敏性： | [20] | 気　力： | [19] |
| 正確度： | [13] | 魅　力： | [13] |
| 耐久力： | [12] | 勇　気： | [13] |

精霊使いにして戦士。彼は自らのことを語ろうとはしない。なぜ一行と行動をともにするのか……。まったくの謎である。思慮深く、あまり多くを語ろうとせず、必要なことだけを喋るというタイプ。光の精霊を従えており、強力な術法を操ることができる。その正体は……。

SESSION I

# 銀仮面の術者




## ウェンディー

**GM（ゲームマスター）**：それでは、全員そろったところで始めましょうか。

**一同**：パチパチパチ（と、拍手）。

**GM**：まずは、背景説明です。現在は新暦3000年。大陸の情勢は、大きな事件としてはイストン山脈の北東で、イストニカの内乱が続いている程度です。他は、４大列強もその他の国々も特に変わったことは起きていません。

**ハンメル**：質問。そのイストニカっていうところの内乱ってどのくらい続いているの？

**GM**：2990年から、現在のところ10年間続いています。

**ハンメル**：10年も？　そこに住んでいる人達、大変だろうねえ。

**GM**：そ、そうですね（いきなりシナリオのプロットに触れる会話が出てきたので、慌てるGM）。

**ウェンディー**：どうしたの、GM?

**GM**：なんでもありません、先を続けます。みなさんは今、大陸最大の都市グランレイの首都、ライルにいます。

**ライ**：みんな知り合っているの？

**GM**：いいえ、まだです。……まずはウェンディーからいきます。

**ウェンディー**：やったあ。一番乗り。

**GM**：えー、喜んでいるところを大変申し訳ないのですが……ウェンディー、あなたは盗賊ギルドに入っていますね。

**ウェンディー**：うん。……あっ、まさか！

**GM**：ギルドに入っている者は、年会費というものを払わなければなりません（笑）。

**ウェンディー**：がーん！　やっぱりー……いくらぐらいなのかなー？

**GM**：金貨１枚です（銀貨1000枚）。

一瞬漂う沈黙。

**ウェンディー**：きっ、金貨１枚ーっ!?　残りの所持金あっという間になくなっちゃうよおー！

**GM**：そうですね（笑）。

**ウェンディー**：そうですね(笑)。じゃない！

**GM**：でもギルドの規則ですから。

**ウェンディー**：うーん……コレ、払わなかったらどうなるかな。

**GM**：それは、相当マズイことになるでしょうね。

**ウェンディー**：……払います。初回でギルドの暗殺者に殺されるなんてイヤだ（笑）。ギルドにお金を払いに行きます。トホホ……。

**GM**：ではギルドの世話役のところに通されます。「おう、ウェンディーじゃねえか。今日はまたどうしたんだよ」

**ウェンディー**：「年会費を払いに来たのよ」

**GM**：「ほう、いい心がけじゃねえか。……そうか……てことは景気はいいのか。じゃあ、この仕事は他のヤツにやらせるかな」

**ウェンディー**：「えっ？　何、仕事？　やるやる！」

**GM**：「なんだよ。儲かってるんじゃねえのか？」

**ウェンディー**：「いいから、やらせてよ。報酬は？」

**GM**：「ギルドからは300（銀貨）だ。それ

と、こいつは王立学問所からの仕事でな。そこから800前後出るって話しだ」
**ウェンディー**：「王立学問所ぉ？そんなところが盗賊ギルドに何の仕事の依頼なのよ？」
**GM**：「いや、ギルドに依頼が来ているわけじゃない。情報としてウチのネット・ワークに入ってきているんだ」
**ウェンディー**：「ふ〜ん……で、どんな仕事なの？」
**GM**：「３週間ほど前に、グランレイとロド国とのあいだに新しく遺跡が発見されたことは知っているか？」知力×３でロール。
**ウェンディー**：知力は最大の20。×３で60%か。えい！　成功。
**GM**：では知っています。もう１度ロールしてください。今度は×２です。
**ウェンディー**：成功。
**GM**：ではさらに、王立学問所が冒険者を雇って、その遺跡の調査に向かったということを思い出します。
**ウェンディー**：世話役に言う。「知ってる。王立学問所が冒険者を雇って調査しに行ったっていう、あれでしょ？」
**GM**：「そうだ。で、そいつらが、予定を過ぎた今になっても戻って来ねえんだな、これが」
**ウェンディー**：「なるほどね」
**GM**：「学問所は新たに人を雇って、調査を行うつもりらしい。ウチとしては、その中にギルドの人間を潜り込ませたいんだ」
**ウェンディー**：「どうして？」
**GM**：「知らんよ。上がそう言っているのさ」
**ウェンディー**：「ふーん」
**GM**：「で、どうする。やるか？」
**ウェンディー**：……(何か危なそうな仕事だけど、お金ないしなー。……しょうがない)「そうね……やらせてもらうわ」
**GM**：「そんじゃ、学問所に行きな。そこで面接をやっているはずだ」

## 記憶喪失の少年（ライ）

世話役に言われて王立学問所に向かうウェンディー。盗賊ギルドがあるのは繁華街の裏通り。怪しげな裏道を通って王立学問所に向かうのですが、その途中……

**GM**：道の真ん中に、男の子が１人倒れています。
**ウェンディー**：男の子お？　とりあえず駆け寄る。どんな様子？
**GM**：傷を負っています。かなりの深手のようで、一刻も早く手当をしないと危険な状態です。
**ウェンディー**：いちばん近い、医療施設の整ったところて、どこ？
**GM**：《知恵》のフリークウェンスティの神殿がいちばん近いでしょう。
**ウェンディー**：じゃあ、その子をひきずって……
**GM**：死にますよ（笑）。
**ウェンディー**：冗談よ（笑）。そうだ。その子ってどんな感じの子？　歳とか、格好とか。
**GM**：歳はだいたい12歳ぐらいです。服装は、革の鎧なんか身につけていて、変な感じですね。弓や小剣なども持っていますが、冒険者にしては幼すぎるし。ちなみに可愛らしい愛敬のある顔立ちの美少年です（笑）。
**ウェンディー**：美少年といっても子どもじゃあね。まあ、ここに放っておいて見殺しにするのはかわいそうだから、連れて行ってあげよう。よいしょっと……

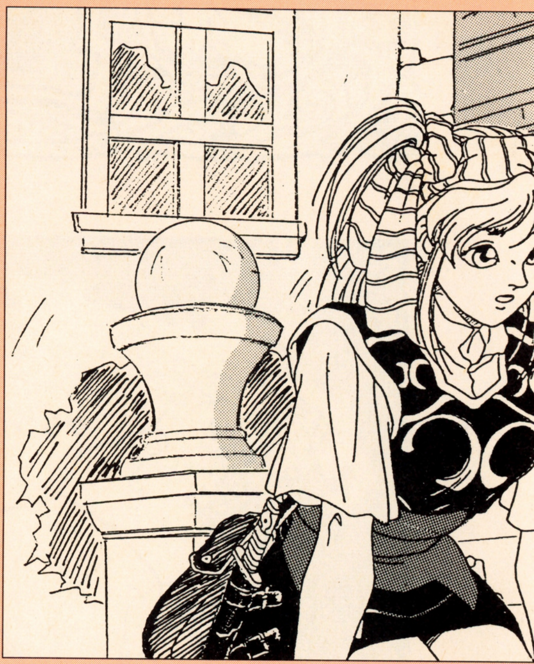
## カンナム・ディ・シュルツ

**GM**：今度はカンナムです。神殿のあなたの部屋のドアがノックされます。
**カンナム**：どうぞ。
**GM**：入ってきたのは見習い神官です。「カンナム様。書簡が届いています」
**カンナム**：「手紙？　誰からだろう」あけて読みます。
**GM**：書簡にはこのようなことが書かれています。

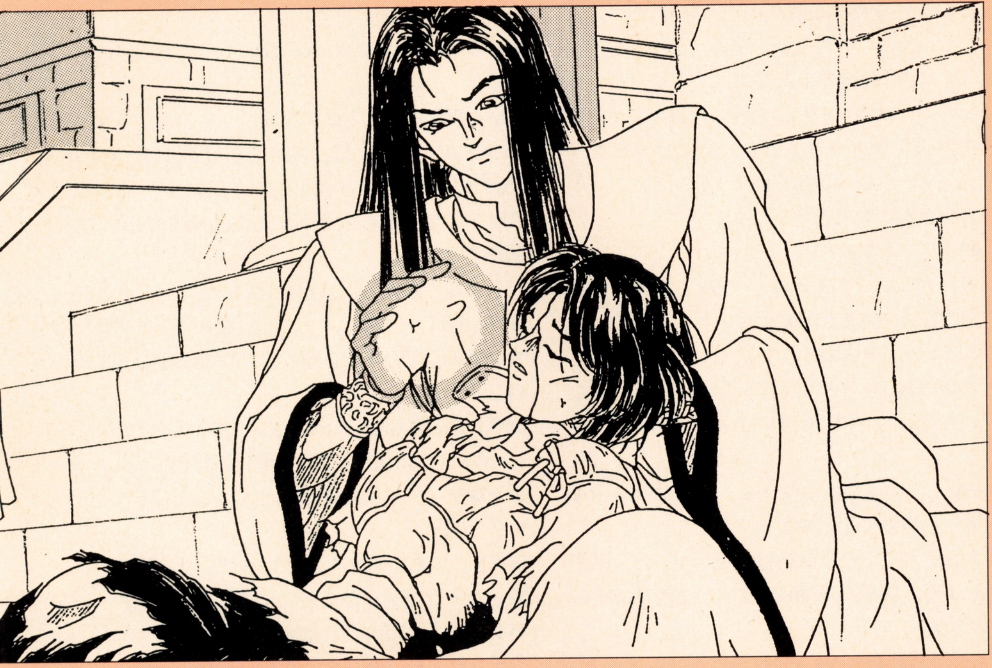
「カンナム・ディ・シュルツ殿
先日、わが国とロド国とのあいだの、ジオダイン山脈の麓に、新たに遺跡が発見されたことはご存知だと思う。かの遺跡に調査隊が派遣されてから３週間がたつが、未だ彼らは未帰還であり、何の連絡もないままである。当学問所は、新たに冒険者を雇って調査隊を組織し、派遣することを決定した。会議の結果、貴君がその指揮をとる者として選ばれたことを伝える。ただちにこちらに来て、調査隊の人選をおこなってほしい。
王立学問所」

**カンナム**：ふむふむ。そういうことですか……では、見習い神官に、王立学問所に行くことを伝えて出かけます。
**GM**：すると、神殿の入り口まで来たとき、男の子を背負った女性と出くわします。ウェンディーです。
**カンナム**：彼女にたずねます。「どうしたのかね？」
**ウェンディー**：「この子の怪我を直してやって。重傷なのよ」
**カンナム**：怪我の度合いは見てわかりますね？「これはひどい傷だ。魔法で直そう」

カンナムは癒しの術で少年の傷を直すことにしました。相手が抵抗しなければ、術は自動的にかかるので、MP（メンタル・ポイント）の消費は効果値だけです。３ポイントを消費して効果値は３D５としますが、消費MPは魔術技能のレベル分だけ差し引くことができます。カンナムの神浄魔術の技能は１レベルなので、実際に消費するのは２ポイントになります。そして、この術は記憶していないので、発動の際《言魂》を唱えなければなりません。



**カンナム**：「主よ。この者の傷を癒したまえ。健やかなる肉体を取り戻させたまえ」(サイコロを振る）……えい。３、２、５で10ポイント。さらに技能レベルが足せるから11ポイント回復です。術の記憶チェックします。「魔術技能×５＋記憶」から術の合計消費MPをひいた数字が成功率……35%か。(サイコロを振る）……成功。記憶しました。
**GM**：少年の傷はふさがりました。意識を取り戻します。ライ、出番ですよ。
**少年（ライ）**：ではお約束どおり。「はっ、ここはどこ？」
**カンナム**：「ここはフリークウェンスティの神殿だ。きみのお姉さんがここまで連れてきてくれたんだよ（笑）」
**ウェンディー**：「あたし、この子のお姉さんなんかじゃないわよ（笑）」
**カンナム**：「それは失礼（笑）。だが、それではなぜあなたがこの子を連れてきたのかな？」
**ウェンディー**：「この子、繁華街の裏通りに倒れていたのよ」
**カンナム**：追い剥ぎにでも襲われたのかな？「きみ、名前は何というのかね？」
**少年**：「わからない……何も思い出せない。ぼくは……ぼくは誰？（笑）」
**ウェンデイー**：うわー、記憶喪失かー（笑）。
**カンナム**：「まいったな。何も思い出せないのかね？　名前とか、家族のこととか」

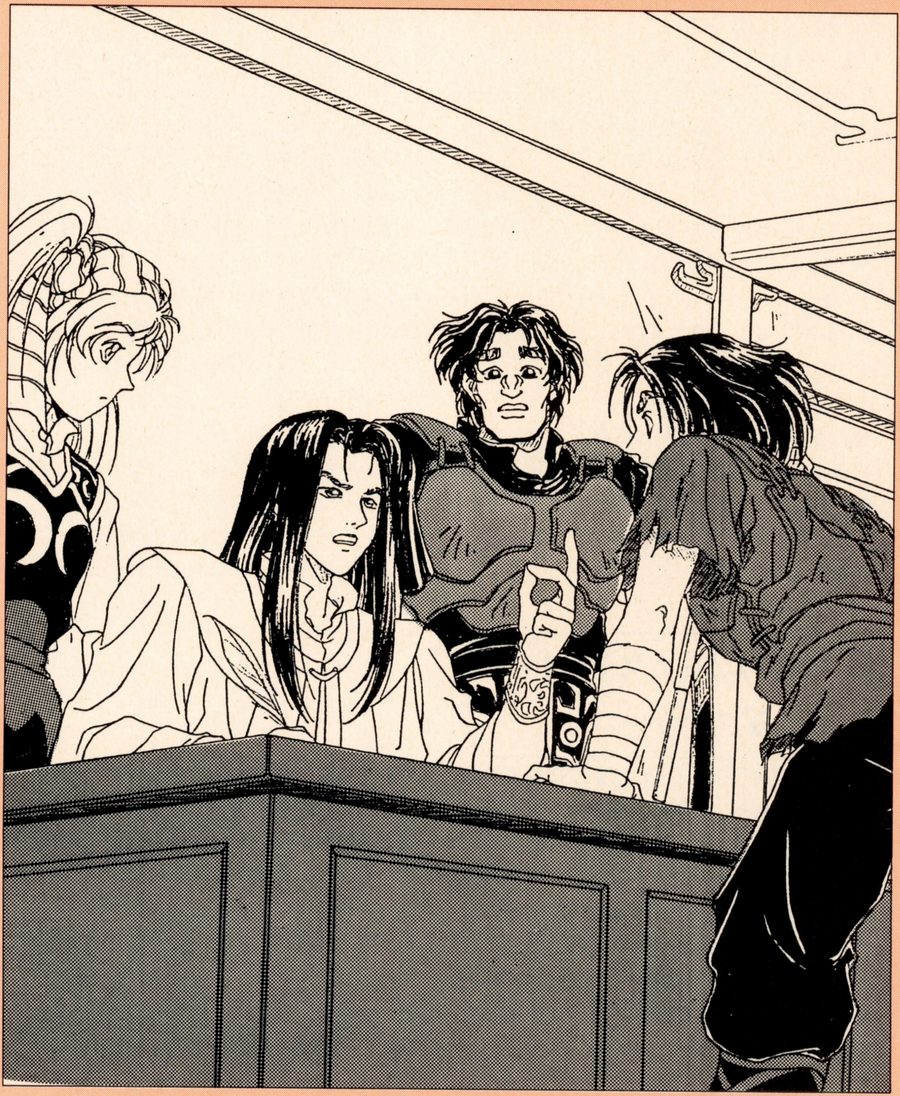


**少年**：「名前……ぼくの、名前……思い出せない。ただ……」
**ウェンディー&カンナム**：「ただ？」
**少年**：「ライ」っていう言葉だけ……(笑)。
**ウェンディー**：「『ライ』ねえ……。もしかしたらこの子の名前かしら（笑）」
**少年**：「……そんな気がする。うん、きっとそうだ。そうに違いないよ（笑）」
**ウェンディー**：「やけにその名前を押すわね。何か根拠でもある？」
**少年**：いや、変な名前をつけられないうちに早いところ決めちゃおうと思って（笑）。今のはプレイヤー発言です。
**ウェンディー**：ビビンバクッパマンとか（一同爆笑）。
**GM**：なんですか、それはっ!?（笑）
**ウェンディー**：いや、なんとなく（笑）。
**少年**：やめてくれーっ！　そんなわけのわからん名前ーっ！（笑）
**ウェンディー**：冗談、冗談（笑）。
**カンナム**：それはいくらなんでもかわいそうだからライと呼んであげよう（笑）。「ライ、家族のことは覚えていないのかね？」
**少年改めライ**：「家族……家族……そうだ！母さんが！」
**カンナム**：「お母さんがどうかしたのかね？」
**ライ**：「母さんに……何か、大変なことが……だめだ。思い出せない……」
**カンナム**：「……何か深い事情があるようだね。さて、どうしたものかな……いろいろ話を聞いてあげたいのは山々なのだが、わたしも少々用事があってね。これから王立学問所に行かなければならないんだ」
**ウェンデイー**：あっ、そうだった。こっちも王立学問所にいくんだっけ。
**カンナム**：「……かといって、このままここに放っておくわけにはいかないしな。困っている者を救うは神官たる者の努め。どうにかしてあげねば……」
**ウェンディー**：「何もあなたがそこまでしてあげる必要はないんじゃないの？」
**カンナム**：「そんなことはない。わたしが関わったのだから、わたしがなんとかしてあげなければ」
**ウェンディー**：「……変な人」
**カンナム**：「ライ。わたしは王立学問所に行かなければならないのだが、そのあいだ、神殿で待っていてくれないか」
**ライ**：うーん。今のところ頼れるのがこの2人だけだからなあ。「やだ、ぼくも一緒にいく」とかいって一緒について行こうとする。
**カンナム**：「うーん。困ったな」
**ウェンディー**：「別にいいじゃない。連れて行っても」王立学問所って、子どもは出入りしちゃいけない、とかあるの？
**GM**：開放されているわけではありませんが、学問所の者と一緒なら別に平気でしょう。
**カンナム**：「仕方ない。では一緒に行こう」
**ウェンディー**：ライを真ん中に、3人仲良く手をつないで（笑）
**一同**：あっはっはっ

## ハンメル（エスティオ・アスパラーゴ）

**GM**：王立学問所のほうにはすでに数人の志願者が来ており、事務の人間がカンナムを出迎えます。「カンナムどの、書簡のほうはすでにご覧になったと思うが、彼らが今回の調査隊の志願者だ。むろん全員を採用するわけではない。指揮をとる貴君に面接を行ってもらいたい。なお、報酬は1人当たり銀貨800枚。任務については書簡にしるしたとおりだ」
**カンナム**：「わかりました。ではさっそく始めましょう。……えー、志願者のかたがたはこちらに並んでください（笑）」
**GM**：ぞろぞろと面接会場のほうに人々はやってきます。
**ウェンディー**：「いけない。わたしもだ」
**ライ**：「面白そうだから、ぼくも行こっと」
**カンナム**：「えー、面接は1人ずつ行います。まず最初の人……」
**GM**：そんな感じで面接は進んでいきます。しかし、今回はあまり良い人材は集まらなかったようです。ほとんどがお金欲しさに集まってきたような連中で、面接をしているカンナムは、いい加減にうんざりしてきてしまいます。
**カンナム**：「これは今回はダメかな……」
**GM**：そんなことを思い始めたとき、体格のいい、屈強そうな戦士がやってきました。ハンメル、出番ですよ。
**ハンメル**：これでやっと全員そろったか。
**カンナム**：「これは……」と呟いてから、「かけたまえ」と椅子を勧めよう。
**ハンメル**：座る。
**カンナム**：「名前は？」
**ハンメル**：「通り名はハンメル。本名はエスティオ・アスパラーゴ」
**カンナム**：「格好から見るに戦士のようだが得物は何かな？」
**ハンメル**：「トゥ・ハンド・ソードを使っている」
**カンナム**：「ほう。頼りになりそうだな」
**ハンメル**：「そのつもりでいる」
**カンナム**：「わかった。……採用しよう。報酬は銀貨800枚。任務は遺跡の探索とわたしの護衛だ」
**ハンメル**：うなづいて席をたつ。
**GM**：「次はウェンディーです」
**カンナム**：「君も仕事の志願にきたのか」
**ウェンデイー**：「ええ、そうよ」
**カンナム**：「名前は？」
**ウェンデイー**：「ウェンディー」
**カンナム**：「何ができる？」
**ウェンディー**：「わたしは身が軽くてカンが鋭いの。手先も器用でね。あと変な力が使えるわ」
**カンナム**：「変な力？」
**ウェンディー**：「魔法みたいなものね。いつも危なくなるとその力で窮地をくぐりぬけてきたわ」
**カンナム**：「魔法か。そういった力を使える者なら1人でも多く欲しい。……よし、採用しよう。報酬は銀貨800枚。任務は遺跡の探索とわたしの護衛だ」
**ウェンディー**：「わかったわ」
**ライ**：「次はボクだよー」とか言って椅子に座る。
**カンナム**：「ライ！　何をしているんだ」
**ライ**：「遺跡の探索に行くんでしょ。ぼくも連れて行ってよ」

カンナム：「馬鹿なことを言うんじゃないとても危険なところなんだぞ」
ライ：「そんなことわかってるよ。だから行きたいんだ」
カンナム：「きみの身を守っている余裕などないかもしれないんだぞ」
ライ：「自分の身体ぐらい自分で守れるよ。なんたって、ぼくは沿海州一の剣士っていわれていたんだから」
カンナム：「何だって？　記憶を取り戻したのか？」
ライ：「ううん。口からでまかせ言っただけ（笑）」
カンナム：「あのなあ……（笑）」
ライ：「でも、小剣や弓が使えるのはホントだよ。その辺の素人なんかには負けるもんか」
カンナム：「しかしだなあ……」
ハンメル：あいだに入る。「いいじゃないか。俺が見たところ、この小僧の小剣と弓の腕がたつことはまちがいなさそうだ。武器もだいぶ使いこまれている。それに飛び道具の使える者は必要だ」
ライ：「おじさん、話せるじゃん」
ハンメル：「まあな」
カンナム：「うーん、確かにそうだ。飛び道具の使える者は必要だ。……いいだろう。ただし、くれぐれも無茶をするんじゃないぞ」
GM：では最後の１人です。スラリとした体つきで、頭にターバンを巻いた青年です。草色の服を身につけており、腰にはバスタード・ソードを吊るしています。
カンナム：名前をたずねます。
GM：「ラスケス」
カンナム：「ラスケス？　あまり聞かない名前だな。どこの出身かね？」
GM：「……南のほうだ」
カンナム：「……（あまり答えたくないみたいだな）今回の任務にあたって何ができる？」
GM：「精霊魔術が使える。それに剣を少々。あと、自然の知識や考古学なども」
カンナム：「これは逸材が見つかった。採用しよう。報酬は銀貨800枚で、任務は遺跡の探索だ」
GM：「わかった」
カンナム：「これで全員終わりか。では具体的な任務の説明をしよう。３週間前にわが国とロド国との中間あたりに遺跡が発見された。わたしたちの任務はその遺跡の探索にある。なお、指揮はわたしがとることになっている。
ハンメル：遺跡まではどれくらいかかる？
GM：およそ10日間です。
ハンメル：１日にかかるお金ってどれくらい？
GM：銀貨10枚ぐらいかな。
ハンメル：てことは、往復で銀貨200枚使うわけか。その辺はどうなっているんだ。
GM：学問所から出ます。ただし800は成功報酬です。
ハンメル：わかった。出発はいつだ？
GM：明日、早朝ということになっています。
カンナム：では明日、早朝に学問所の前に集合しよう。
GM：他に何もなければ次の日になりますが。……いいですか？　では、翌日の早朝です。
ウェンディー：誰か遅刻した人いるんじゃない？（笑）
GM：じゃあ10面ダイスでいちばん低い目を振った人は遅刻したことにしましょう（笑）
ハンメル：２だ。これはオレかな。
ウェンディー：８、これなら心配ないわね。
カンナム：５。
ライ：７。
GM：ラスケスは７です。ということはハンメルが遅刻です。
ハンメル：すまん、飲み過ぎてしまった（笑）。
カンナム：「おいおい、しっかりしてくれよ」
ハンメル：「すまん」
カンナム：「では全員そろったところで出発しようか」
GM：遺跡の近くには、国境の街デイルがあります。そこから遺跡までが半日ほどです。
カンナム：じゃあ、とりあえずはデイルの街を目指そう。

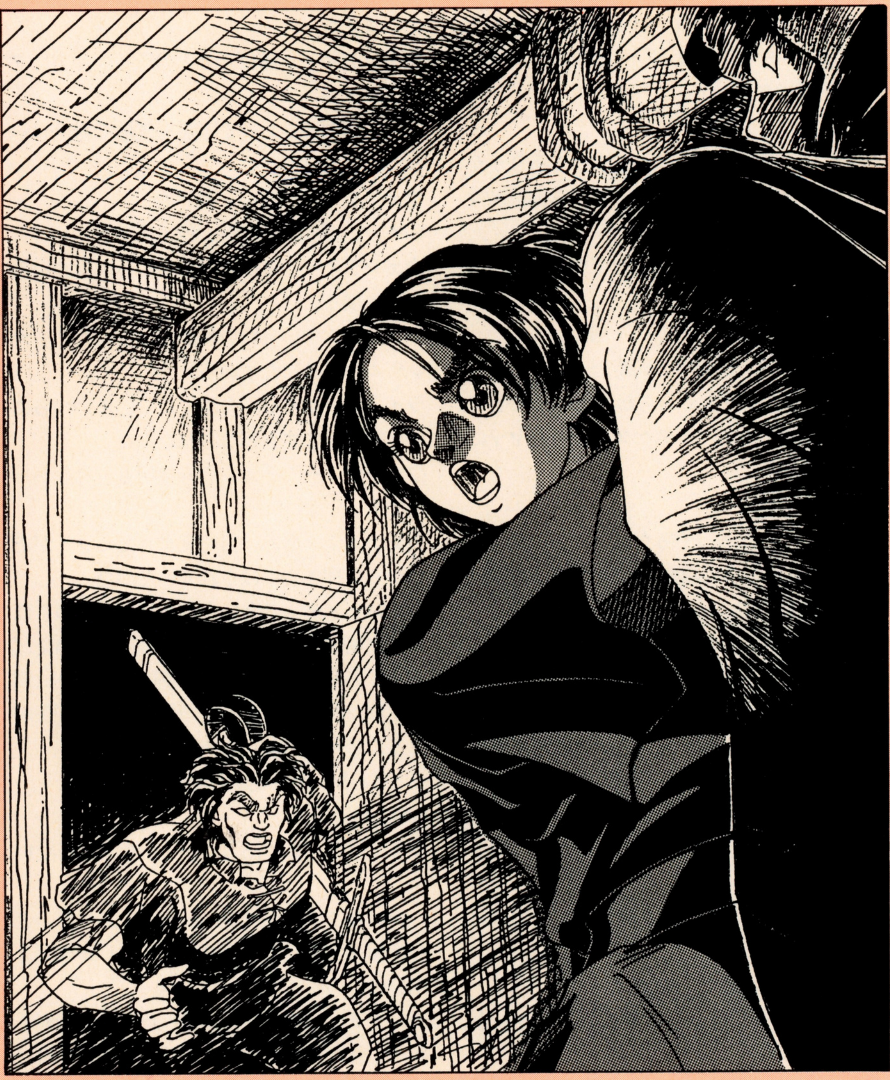


## 黒衣の襲撃者

かくして一行は国境の街デイルを目指して出発しました。デイルの街へは、そのままロド国へいたる街道がつづいています。１日おきの距離で宿屋も設けられているので、野宿もせず、野盗のたぐいとも遭遇しないで、一行は無事デイルの街に到着しました。

ウェンディー：「今、何時？」
ライ：５時17分。
ウェンデイー：ゲームの中での時間よ（笑）。
GM：そうですね。もう夕方で、すぐに日が沈んでしまうでしょう。
ハンメル：「じゃあ、遺跡へ向かうのは明日、早朝にして、今日はさっさと宿をとって休もう」
カンナム：「じゃあ、あの宿にしよう。えーと、何て名前だ？（笑）」
ライ：「《酔いどれ爺さん亭》（笑）」
ウェンディー：何よ、それ（笑）
ライ：いや、何となく（笑）
ハンメル：じゃあ、その《酔いどれ爺さん亭》

に泊まることにしよう。「オヤジ、旅の者だ。部屋を頼む」
**GM**：ああ、《酔いどれ爺さん亭》が定着してしまった。まあ、いいでしょう。「えー、個室が銀貨30枚。２人部屋が40枚。大部屋が60枚となっておりますが」
**ハンメル**：ウェンディーがいるからな。彼女は１人部屋として、他は２人部屋にしよう。
**GM**：ちなみにこの《酔いどれ爺さん亭》は１階が食堂と酒場になっています。
**ハンメル**：オレは真っ先に酒場に行くぞ。
**ウェンディー**：わたしも部屋に荷物を置いたら食事にしようっと。
**GM**：食事は普通で銀貨５枚。お酒は１杯で１枚です。
**ハンメル**：オレはもとが奴隷だったから、食生活も質素なモンだ。というわけで普通のメシを１つと酒を１杯。
**GM**：他に食事以外に何かする人はいますか？　いなければ夜になりますが。
**ハンメル**：オレは酒のんで夜更かししてる。
**GM**：他に何かする人は。いませんね？　ところで２人部屋は誰と誰が一緒なんですか？
**カンナム**：わたしとライ。ハンメルとラスケスといった組み合わせかな。
**GM**：では夜もふけてみんなが眠りについたころ……。カンナムとライ。「殺気感知」か「隠密行動」＋知覚でロールしてください。２人とも眠っているので－20%のペナルティーです。
**カンナム**：両方とも技能ありません。
**GM**：そういうときは副能力だけでロールしてください。
**ライ**：ありゃ、失敗だ。
**カンナム**：こっちもです。
**GM**：ライは突然ひきずりおこされます。
**ライ**：な、何だ、いったい？
**GM**：黒ずくめの数人の人間が、いつの間にか部屋に忍び込んで、あなたたちを取り囲んでいます。１人はあなたの腕をつかんで、床にねじふせようとしています。
**ライ**：振りほどく。
**GM**：では体術＋運動で対抗ロールです。
**ライ**：どうやってやるの。
**GM**：体術技能のレベルを５倍して、それに副能力の運動を足した数字が成功率です。そして成功率以下の目が出たら、その出目を成功率に足してください。こちらも同じ条件で振ります。数字がより大きいほうが勝ちです。
**ライ**：じゃあ、出目は大きいほうが有利なんだね？
**GM**：そうです。もっとも、成功率以上の目が出てしまった場合は自動的に負けてしまいますが。
**ライ**：わかった。ていっ！　……73。
**GM**：こちらは70。きわどい勝負でしたが、そちらの勝ちです。相手の手を振りほどきました。



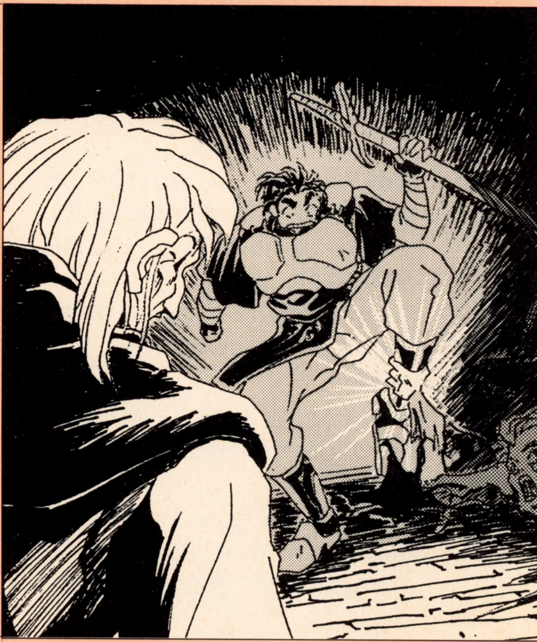
**ライ**：まくらの下にナイフを隠してあったことにしたいんだけど。
**GM**：……ナイフならいいでしょう。さて、どうしますか？
**ライ**：相手は何人いるの？
**GM**：４人です。……えー、他の人も知覚ロールしてください。殺気感知の技能のある人は足して結構です。ハンメルは起きているので＋20%。カンナムも、ライと同じ部屋にいるので＋20%していいです。
**全員**：成功。
**GM**：ラスケスも成功です。ではみなさん、カンナムとライの部屋が騒がしいことに気づきます。
**ハンメル**：「何だ？　こんな時間に。ちょっと見てこよう」
**ウェンディー**：わたしは２人の部屋の隣が自分の部屋だったということで……(笑)。壁に耳をつけて聞き耳をたてる。
**GM**：では少し待ってください。えー……カンナム。あなたが目を覚ますと、部屋の中に４人の黒ずくめの人間がいて、ライにつめ寄っています。
**カンナム**：うーん、武器もないし、防具もつけてないからなあ……。よし、オトリになって敵を油断させよう。がばっと起きあがって、「おまえたち、何をしている！」と叫ぶ。
**GM**：すると相手はいっせいにそちらを向きます。
**ライ**：そのスキをついて、手近なヤツをナイフで刺す。攻撃は命中。
**GM**：こちらは回避失敗。
**ライ**：ダメージは６ポイント。
**GM**：ウェンデイー。聞き耳をたてていると、そのようなやりとりが聞こえてきます。
**ウェンデイー**：部屋の窓を開けて、壁をつたってライの部屋に侵入する。もちろんカタールとナイフは持ってきているからね。
**GM**：では体術＋運動ロールしてください。
**ウェンディー**：……あうっ、失敗。
**GM**：それは……手をすべらせて落ちますね。もう１度ロールしてください。
**ウェンディー**：今度は成功。
**GM**：うまく着地しました。
**ウェンディー**：「きーっ、くやしいーっ(笑)」
**ハンメル**：ドアの向こうからそういう騒動が聞こえてくるんだな？　じゃあ、トゥ・ハンド・ソードを構えて、ドアの横に立つ。ラスケスに目配せする。
**GM**：ラスケスはうなずいて剣を抜きます。
**ハンメル**：ドアを開ける。
**GM**：ではラスケスは剣を構えて部屋に突撃

します。黒ずくめの連中はそちらを振りかえりますが……間に合わず、回避失敗。ダメージをを受けました。
**ハンメル**：オレも続いて入る。
**GM**：では連中はサーベルを抜いて斬りかかってきます。戦闘開始です。こちらの俊敏性は17。早い人からどうぞ。
**ライ**：さっきナイフで刺したヤツを攻撃。……はずした。
**GM**：ラスケスの攻撃は……失敗。
**ハンメル**：オレは連中と同時だ。
**GM**：では、便宜上そちらからということで。
**ハンメル**：じゃあ、ラスケスの殴ったヤツに行く。命中。
**GM**：回避成功。
**ハンメル**：「ちっ、やるな」
**GM**：ではこちらの攻撃です。ライ、命中。
**ライ**：回避成功。
**GM**：カンナムに２人いきます。はずれ、はずれ。ラスケス、命中。回避失敗。ダメージ受けました。
**カンナム**：癒しの術で、ラスケスの傷を直す。この術は記憶しているから《言魂》は必要なし。てい！　10ポイント回復。
**GM**：……全員行動終わりましたね？　では第二ラウンド。
**ライ**：もう１度同じヤツに攻撃。こんどは命中。
**GM**：サーベル受け、失敗。
**ライ**：ダメージは……４ポイント。うーん、低いなー。
**GM**：ダメージ、抜けません。
**ウェンディー**：わたし、２階に這い上がりたいんだけど。
**GM**：……１ラウンドが10秒ですから、少なくとも６ラウンドはかかりますよ。
**ウェンディー**：……やめた。ここで待機している。
**GM**：ラスケスはさっきと同じヤツに攻撃。命中。ダメージを与えました。
**ハンメル**：同じヤツを攻撃。命中。
**GM**：サーベル受け、成功。
**ハンメル**：フン。そんなものカチ割ってやる。ダメージ19ポイント！
**GM**：ハンメルの一撃は敵のサーベルを叩き割って、致命傷を与えました。えーと、こちらの番ですね？　では、彼らは形勢不利と見ていっせいに逃げ出します。２人は窓から飛び出し、もう１人はドアにむかって駆け出します。
**カンナム**：ドアに向かったヤツにとびかかる。逃がすもんか。
**GM**：体術＋運動で対抗ロール……こちらは57。
**カンナム**：技能ないから、運動だけ……失敗した。くそっ。
**GM**：では相手は逃走しました。もう２人の方は窓からとびおりて……うまく着地して逃げ出します。
**ウェンディー**：逃げる２人のうち、片方にタックル！
**GM**：では例によって体術＋運動で対抗ロール。こちらは67。
**ウェンディー**：56……負けた。
**GM**：では逃げられてしまいました。
**ウェンディー**：……舌打ちしてみんなのいる部屋に戻る。
**ハンメル**：「いったい何があったんだ？」カンナムとライにたずねる。
**ライ**：「わからない。寝てたら、あいつらにいきなりひきずり起こされたんだ」
**ウェンディー**：「カンナムは何もされなかったの？」
**カンナム**：「ああ、目を覚ましたらライがあいつらに押さえつけられていたのだ」
**ウェンディー**：「ということは、あいつらはライに用があるっていうことね。そういえばライ、あんた傷を負って繁華街の裏通りに倒れていたわよね。その時のことと何か関係があるんじゃないかしら？」
**ライ**：GM、何か思い出せる？
**GM**：いいえ。
**ライ**：「……わからない。何も思い出せない……」
**ハンメル**：「……まあ、そう焦ることないさ。今度襲ってきたらとっ捕まえて、じかに聞き出せばいい」
**カンナム**：「そうだな。焦ったところで何もわかるわけではないし。とりあえず、今日はもう休もう」
**ウェンディー**：「そうね」

## 麓の遺跡

翌日早朝、一行は遺跡の探索に出発します。王立学問所に届いた現地の人の知らせでは、遺跡はジオダイン山脈の麓にあることがわかっています。早朝に出発した一行は昼近くに目的の遺跡にたどりつきました。

**ハンメル**：遺跡の大きさはどれくらい？　どんな感じの建物？
**GM**：それほど大きくはありません。麓からも全貌を見ることができます。神殿風のつくりですね。
**ハンメル**：入り口のドアは？
**GM**：閉まっています。
**ハンメル**：隊列を決めよう。いちばん防御力があるオレが先頭だな。
**GM**：「では、わたしが後衛をつとめよう」とラスケスが言います。
**ウェンディー**：わたし２番目。
**ライ**：ぼくも。
**カンナム**：わたしは３番目かな。
**ハンメル**：「よし、それじゃドアを開けるぞ」
**GM**：中は薄暗くてよく見えませんね。誰か明かりをもっていますか？
**カンナム**：「わたしが松明を持とう」
**GM**：カンナムの松明が辺りを照らします。入ったところはホールのようなつくりになっていて、前方と左右に通路がのびています。それと足元に人の死体が４つほど転がっています。
**ハンメル**：死体？　どんな感じの？
**GM**：冒険者風の格好をしています。
**カンナム**：先の調査隊かな。
**GM**：そのようです。１人は王立学問所の紋章の入った衣服を身につけています。
**ハンメル**：「死んだ者は生きかえらん。先に進もう」
**GM**：……（警戒心まるでなしだな……）ハンメルが先に進もうとすると、突然足をつかまれます。
**ハンメル**：えっ？　何に？
**GM**：足元に倒れていた死体です。
**一同**：うわーっ!!
**ハンメル**：ち、力任せに振りほどくぞ！
**GM**：では、筋力×３で対抗ロールです。
**ハンメル**：……00！　クリティカル！　やったぜ、筋力１ポイントアップ！
**GM**：シナリオが終わるまで生きていればね（笑）。では、ハンメルは自分の足をつかんでいた相手の手ごと引きちぎって振り解きました。
**ハンメル**：おえーっ！……気持ち悪いーっ！何なんだよ、こいつは！
**GM**：全員、自然知識＋記憶でロールしてください。技能のない人は記憶だけです。
**ハンメル**：失敗
**ウェンディー**：成功。
**ライ**：失敗
**カンナム**：成功。
**GM**：成功した人にはわかります。これは不



死の怪物のゾンビです。
**一同**：うぎゃーっ!!
**GM**：みなさんが動揺しているあいだに４体のゾンビは起きあがります。戦闘開始です。
**ライ**：気持ち悪いから後ろにさがる。
**ウェンディー**：あたしも。
**GM**：ラスケスは前に出て終わりです。……ゾンビの俊敏性は10。そちらからどうぞ。
**ハンメル**：とにかく斬る。ていっ！　命中。
**GM**：回避失敗。
**ハンメル**：くらえっ、ダメージ13ポイント。
**GM**：１体破壊されました。
**カンナム**：ここは神官の見せ場ですね。よし、魔法を使おう。効果はもちろん浄化。必要MPは何ポイントですか？
**GM**：浄化は死と同じ扱いとしましょう。相手のLP（ライフ・ポイント）と同ポイント……ゾンビのLPは８ポイントです。
**カンナム**：浄化で８ポイント。範囲は……浄化は生身の人間には効果ありませんよね？
**GM**：はい。
**カンナム**：じゃあ、仲間を巻き込むことはないから、１ポイント消費して、範囲は直径５メートル。魔術強度は、神浄魔術の《不死の怪物》撃退時のボーナスもふくめて54%……３ポイント消費して69%にしよう。消費MPは８＋１＋３－魔術技能レベルで11ポイント。さらに初めて使う術だから《言魂》も唱えると。よーし、いくぞ。「……我が主なる神、《知恵》のフリークウェンスティの名において命ずる。去れ！　不浄なる者どもよ！　定められし宇宙の法にもとづき、土に還れ！」（サイコロを振る）……強度139！
**GM**：139!?　そんなもの、とてもゾンビには抵抗できません。不死の怪物どもは、カンナムのホーリーシンボルからほとばしった聖なる光によって浄化され、土に還りました。
**カンナム**：「主は偉大なり」
**一同**：「カッコイー！（拍手）」

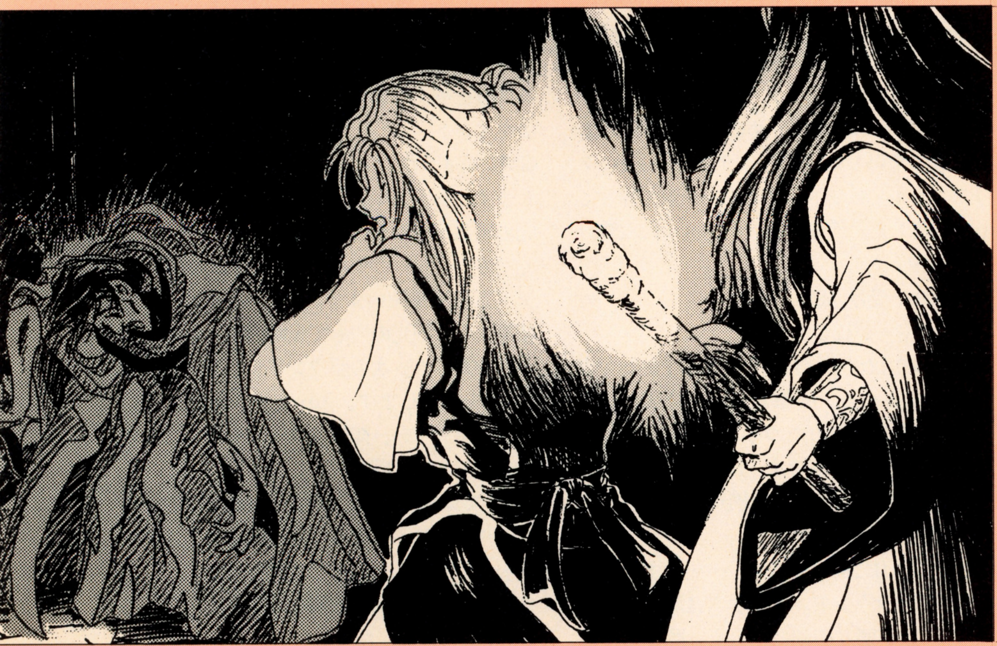
カンナムの神浄魔術によってゾンビを撃退した一行は、ホールの前方の通路に進みます。しばらく歩いてゆくと、その先にはまたホールがあり、前後左右に通路がのびていました。そしてこの部屋には……。

**GM**：部屋の中央には翼のある人型の石像が立っています。
**ライ**：この石像、アヤしい、アヤしい、アヤしいぞーっ！（笑）
**GM**：全員、魔道学＋記憶でロール。
**全員**：失敗。
**GM**：何もわかりません。
**カンナム**：仕方がない。先に進もう。
**GM**：すると石像は腕を振り上げ、鈎爪で襲いかかってきました。カンナム、防御行動を。奇襲なので－20%のペナルティーです。
**カンナム**：回避、失敗！
**GM**：ダメージ10ポイント。
**カンナム**：くそっ、７ポイントくらった。「何だ、こいつは！」
**GM**：そいつは石像ではありえないほどの素早さで襲いかかってきます。戦闘開始です。
**ライ**：ショートボウ……。
**GM**：前にカンナムとハンメルがいるので射てません。
**ライ**：じゃあ、カンナムにかわって先頭に出る。次のラウンドで攻撃しよう。
**ウェンディー**：とりあえず様子を見る。どんなやつなのか見きわめないと。
**GM**：ラスケスは、やはり前に出て終わりです。……こちらの俊敏性は19。攻撃目標はハンメル。命中……クリテイカル・ヒットです。
**ハンメル**：くっ、トゥ・ハンド・ソードの受けは成功しているけど、普通の受け。だめだ、当たった。
**GM**：クリティカル・チャートの出目は……６。擦りあげの一撃。ダメージ15ポイントに加えて、戦闘終了まで行動に－30%のペナルティーです。
**ハンメル**：わちゃー、10ポイントもくらった。くそうっ、反撃だ。……はずれ。
**カンナム**：自分とハンメルに癒しの術をかける。……10ポイント回復。
**ハンメル**：「すまん」
**GM**：ラウンド更新。第２ラウンドです。
**ライ**：ショート・ソードで攻撃。命中。
**GM**：受け成功。10ポイントまで止めます。
**ライ**：だめだ。ダメージ通らない。
**ウェンディー**：これは相当マズイわね。ハンメルがやられてカンナムもMP残り少ないし……。魔法使ってもいい？
**GM**：この状況ですからね。許可しましょう。
**ウェンディー**：じゃ、つかいます。えーと、記憶している術だけど、一応《言魂》唱えます。「……風浪の波動をもって斬魔の力をためさん！」（サイコロを振る）00！　クリティカル！
**GM**：ぐっ……それは抵抗できません。ダメージください。
**ウェンディー**：４Ｄ５の最大ダメージだから20。それに魔術技能のレベルが足されるから21ポイント！
**GM**：……一撃で死んでいます。
**一同**：おおーっ！
**ウエンディー**：やったね。

## 銀仮面の魔術師

翼ある石像の化け物（ガーゴイル）を倒した一行は、さらに通路をまっすぐすすんで行きます。その先は行き止まりになっていましたが、上にのぼる階段がありました。そしてその階段をのぼったところには……

**GM**：そこは巨大な部屋になっていて、突き当たりに、天井まで届く、やはり巨大な石板があります。その前には台座のようなものがあり、……それらを前にして５人の人間があなたたちを出迎えます。
**カンナム**：どんなやつらですか？
**GM**：４人はきのうの黒ずくめの連中ですが、一人は体全体を包むような長く黒いマントをまとっており、その下の武装はうかがい知れません。そして顔には、口もとだけがのぞいた銀色の仮面をつけています。
**ハンメル**：「おまえたちは何者だ。こんなところで何をしている」
**GM**：仮面の男はニヤリと笑って言います。「それはこちらのセリフだな。だが、その少年をつれてきてくれたことについては礼を言わなくてはならないかな」
**カンナム**：「少年……ライのことか。なぜラ



イをねらう!? 彼をどうしようというのだ」
**GM**：「おまえたちには関係のないことだ。知ったところでどうにもならぬし、教えるつもりもない。さあこちらへおいでなさい、ライ様。我々とともにお国に戻りましょう」
**一同**：「ライ様ぁ!?」
**ライ**：「おまえたちなんか知らないぞ。おまえたちは誰だ。なんでぼくにつきまとうんだ!?」
**GM**：ライがそう言ったとたん、仮面からのぞく男の口もとから表情が消えます。「まさか、記憶を失っているのか？……いや、どうやら演技ではなさそうだな」……そして再び笑みを浮かべて言います。「ライ様。母上も心配しておられますよ」
**ライ**：「母上!? 母さんを……母さんを知っているのか!?」
**GM**：「もちろんですよ。……さあ、ライ様」……カンナム。記憶＋50でロールしてください。
**カンナム**：成功。
**GM**：では、あなたはずっと以前に、この男の存在を感じたことがあるのを思い出します。そして、彼が邪悪な者であることも。
**カンナム**：（……もう少し話を引き伸ばせないだろうか。ヤツの企みが何なのかを知らなければ……）
**ウェンディー**：「ライ、だめよ！ あんなヤツのいうことききいちゃ！」
**GM**：「黙っていろ、小娘」男はウェンディーの方を振り向いて言いますが、そのときふいに、何か思いがけぬものを見たような表情になります。「おまえは……おまえはグランレイ人か？」
**ウェンディー**：「そんなこと、あんたに関係ないでしょ」
**GM**：男はかまわず続けます。「まちがいない……ということは、そうか。予言書に記された意味はそういうことだったのか。……娘。おまえにも一緒に来てもらおう」
**ウェンディー**：「何を言っているのか全然わからないわよ。それにあたし、あんたなんかに絶対ついて行かないからね」
**GM**：すると男はおそろしく不気味な含み笑いをします。そして次の瞬間、少しも表情を変えないまま、いきなり衝撃波の術を放ちました。目標は、ハンメル、カンナム、ラスケスです。抵抗してください。
**ハンメル**：くっ、だめだ。失敗。
**カンナム**：抗魔力45！
**GM**：失敗です。ラスケスも失敗しています。ダメージいきます。ハンメル18ポイント。
**ハンメル**：うわーっ！ LPがいきなり残り1ポイントだ！ こいつ術使いだったのか！
**GM**：カンナム13ポイント。
カンナム：こっちもほとんど死にかけ！
**GM**：ラスケスも残り3ポイントです。銀仮面の術者は部下の黒ずくめの連中に言います。「少年と娘は生きたままとらえろ。あとの3人は殺せ」……さあ、ラストバトルです。第1ラウンド開始。
**ウェンディー**：ライのところに駆け寄って喉元にナイフを突きつける。「動くとこの子の命はないよ！」
**ライ**：それは驚いて思わず叫んじゃうだろうな。「な、何するんだよーっ！」
**ウェンディー**：「(小声で)黙って。……あんたの目的はこの子なんだろう。それ以上やるとこの子の喉を切り裂くよ！」
**GM**：「(そうきたか) ほう、面白い。……だが、お前の考えには欠点があるぞ」
**ウェンディー**：うぐぐ……何かイヤな予感。「な、何よ」
**GM**：「こういうことだ」ウェンディー。抵抗してください。
**ウェンディー**：……失敗。
**GM**：では頭に猛烈な一撃を受けたような感覚がして、気絶してしまいます。
**ライ**：「ウェンディー……！」と叫んで、彼女のナイフを仮面野郎に投げつける……はずれた。
**GM**：ラスケスは黒ずくめの男の1人に向かいます。……銀仮面の男の俊敏性は18。彼はゆっくりとライの方へ歩いてきます。それでおわりです。
**ハンメル**：マズイ。走って、ライと仮面の男とのあいだに入るぞ。「おまえの相手はこのオレだ！」
**GM**：「ほう、面白い」男はマントの下からバスタード・ソードを抜きます。「わたしに勝てるかな？」
**ハンメル**：「やってやるさ！」
**カンナム**：自分とハンメル、ラスケスに癒しの術をかける。……（サイコロを振る）10ポイント回復！
**GM**：第2ラウンド。
**ライ**：とりあえず、ウェンディーが気絶していて危険だから……ハンメルの足手まといにならないように、ウェンディーを抱えて後ろにさがる。
**GM**：ラスケスは黒ずくめの男……Aとしましょう。そいつに攻撃します。……あれ、クリティカル・ヒットしてます。一撃で葬ってしまいました。仮面の男はハンメルに攻撃。……命中。
**ハンメル**：受け。成功。
**GM**：ダメージ12ポイント。
**ハンメル**：12ポイント！？ 3ポイントも抜けた。くっそう、反撃だ。……はずれ。こいつ剣の腕もかなりたつぞ！
**GM**：こちらの攻撃です。Bがカンナムを攻撃。……はずれ。C、Dは横から回り込んでライの方に向かいます。
**カンナム**：Bに向かいます。……はずれ。
**GM**：第3ラウンド。ラスケスは魔法を使います。「我が盟友の剣に宿れ！ 闇を切り裂く光の刃よ！」
**ライ**：えーと、CとDはもう目の前にいる？
**GM**：そうですね。前のラウンドは移動に専念したので、もう目の前まで来ているでしょう。
**ライ**：……これ以上、ウェンディーを抱えて後ろにさがるのは無理だろうなあ。追いつかれちゃうだろうし……。
**GM**：……そうですね。
**ライ**：しょうがない。二人相手に立ち回っちゃる！ アルデハイム一の剣士と言われたボクの剣をうけてみろ！（笑）
**ハンメル**：このあいだは沿海州で、今度はアルデハイムかよ（笑）。
**ライ**：とにかく攻撃だい！ ショート・ソードでCを斬る！……やったあ！ クリティカル・ヒット！
**GM**：受け……失敗。
**ライ**：クリティカル・チャートの出目は……4。効果的な一撃。最大ダメージ8ポイント。ううっ、低いなあー。もっと強力な武器が欲しいー！ まあ、いいや。能力値が上がったから。
**GM**：仮面の男の攻撃……はずれ。
**ハンメル**：よし、反撃だ！ 命中！
**GM**：回避成功。
**ハンメル**：くっそーっ！ やっぱりただものじゃないぞ、こいつ！
**GM**：B、C、Dの攻撃です。Bはカンナムを攻撃……はずれ。CとDはライに向かいます。手加減攻撃なのでLPが0になっても死にません。はずれ、命中。
**ライ**：受け成功。あっ、今度はクリティカル・パリーだ。
**GM**：うげげ……ではDは、はじき返されたサーベルで自分を傷つけてしまいました。サーベルも粉々に砕けます。が……まだ倒れません。
**カンナム**：よし、残りのMPのほとんどを消費して魔法を使うぞ。「……主よ！ 我が主よ！ 我が盟友に祝福を与えたまえ！ 聖なる加護を与えたまえ！」……全員に防御点＋2ポイント。
**GM**：第4ラウンド。ラスケスの魔法が発動します。ハンメル、ライ、ラスケスの武器に光の精霊が宿りました。ダメージに＋2してください。……ラスケスはさらにこのラウンドも魔法を使います。「……いでよ、光の精霊よ！ 烈光の力もて光輝の槍となり、我が敵を貫け！」次のラウンドに、光の槍がB、C、Dを攻撃します。……えー、気絶しているウェンディー。知覚でロールしてください。
**ウェンディー**：成功。
**GM**：では頭の中に、時間を超えたはるか遠くから響いてくるような声が聞こえてきます。「……立ち上がれ。そして剣をとれ」
**ウェンディー**：何？ 何なの？
**GM**：次の瞬間、意識のないウェンディーが、



身体に青い波動をまとって、ゆっくりと立ち上がります。
**ウェンディー**：え？　え？
**GM**：攻撃、防御に＋10%。ダメージ、防御点に＋２ポイントしてください。
**ウェンディー**：このラウンドから行動していい？
**GM**：いいでしょう。ルールよりもノリのほうが大切ですからね（笑）。
**ウェンディー**：カタールでCに攻撃……命中。
**GM**：回避失敗。
**ウェンデイー**：ダメージ９ポイント。
**ライ**：Dに攻撃……失敗。
**GM**：仮面の男の攻撃。……はずれ。
**ハンメル**：反撃。……だめだ、当たらない。
**GM**：B、C、Dの攻撃です。Bはカンナム……失敗。Cはウェンデイーを……失敗。Dはライに飛びかかります。
**ライ**：回避……危ない。成功してる。
**カンナム**：もうMPない。とりあえずBをなぐる。失敗。
**GM**：第４ラウンド。ラスケスの光の槍がB、C、Dを貫きます。全員抵抗失敗。重傷です。
**一同**：おおーっ！

このラスケスの光の槍はかなりききました。つづく、ライ、ウェンディーの攻撃でCとDは瀕死、Bもラスケスに切り伏せられます。そしてとどめとなったのが……。

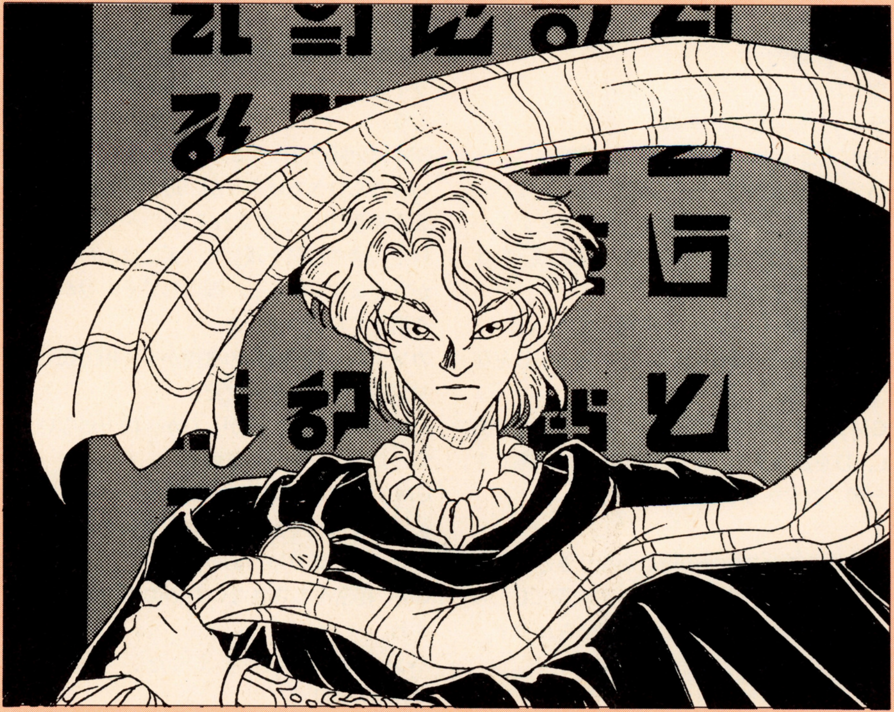
**ハンメル**：今度こそ……くらえっ！　よしっ、クリティカル・ヒット！
**GM**：うっ……クリティカル・チャートをどうぞ。
**ハンメル**：６！　擦りあげの一撃だ！　ダメージ21ポイント！
**GM**：うわーっ、危ない！　もう少しで死ぬところだった。うーん、そうなるとCとDは主人を守るために、ハンメルとのあいだに入ります。
**カンナム**：間合いを詰めよう。「逃がさんぞ」
**ライ&ウェンディー**：こっちも周りをとり囲もう。
**GM**：仮面の男は「おのれ、貴様ら……今はいったんひきあげようが、近いうちに必ずや２人を手中にしてくれるぞ。……心しておけ！」捨て台詞を残して、手にはめた指輪をかざします。すると一瞬にしてその場からかき消えてしまいました。
**カンナム**：瞬間移動の魔術か！　相当強力なマジック・アイテムだぞ！
**ハンメル**：ちっ、逃がしたか。仕方がない。残ったヤツをやっちまおう。
**GM**：（えっ、殺しちゃうの？）……では、彼らはまったく抵抗せずに殺されます。
**ハンメル**：ありゃ、あっけない。
**GM**：秘密をもらさないための当然の行動ですね。
**ハンメル**：……！　しまった！　そういう手だったか！
**カンナム**：しかたない。ヤツらの持ち物を調べてみよう。
**GM**：すると、剣の柄に、小さなものですが、共通の紋章が入っているのをみつけます。国家知識＋記憶でロールしてください。
**全員**：失敗。
**GM**：……では何もわかりません。
**カンナム**：とりあえず、これは持って帰ろう。何かわかるかもしれない。

## 森の民ラスケス

謎の一団を倒した一行は石板と台座を調べにかかります。

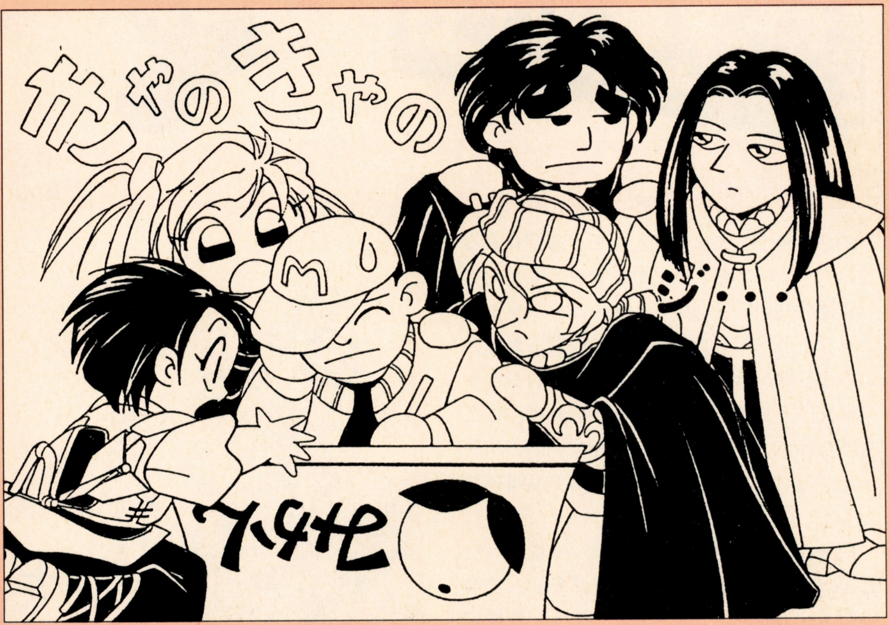
**カンナム**：石板というからには、ただの石の板じゃないでしょう。何か文字とかは……。
**GM**：確かに文字が刻まれています。読む人は悪魔神学＋記憶でロールしてください。石板も文字も非常に古いものなので、技能のない人は記憶−50%です。
**ハンメル**：記憶の低いオレには成功しろというのが無理な注文だ。−50%したら−30%だぞ。
**ライ**：出目が01から05なら自動的成功だよ。
**ハンメル**：たったの５%だろ。（サイコロを振る）……ほら失敗だ。
**ウェンディー**：あたしも失敗。
**カンナム**：こっちも失敗してます。

ライ：ボクも。
GM：……（しまった。みんな技能を持っていなかったか）ラスケスは成功しています。「……どうやら、古代の悪魔に関することが書かれているようだ。どうする？　写しておくか？」
カンナム：「そうしてくれ」……と言ってわたしは台座の方を調べます。
GM：台座の中央には、くぼみがあります。つい最近まで何かがはめこまれていたような形跡がありますね。
ライ：「何がはまっていたんだろう」
GM：すると、ラスケスが石版から目を離していいます。「おそらく、これと同じものだろう」彼は腰にさげた革袋から宝珠を取り出します。
全員：宝珠ぅ？
ウェンディー：何なの、それ？
GM：「わからない」とラスケスは言います。
カンナム：「いや、それ以前の問題だ。なぜ、きみがそんなものを持っている。きみは自分の出身も話そうとしなかった。わたしには、きみが何か隠しているように思える。……きみはいったい何者なんだ？」
GM：「……何も隠してなどいない。ただ……そうだ。これについては話していなかったな」といって腕を上げて……
ハンメル：思わず剣の柄に手をかけてしまうぞ。
GM：するとラスケスは苦笑しながら言います。「人間というものはどうしてこう、考えるより先に手が出るものかな」
ハンメル：「オレはバカじゃない。たんに用心深いだけだ」
ライ：知力５が？（一同爆笑）
ハンメル：だーっ！　シリアスに盛り上がっているのに茶化すんじゃない！……って待てよ。ラスケスのヤツ、今、「人間というものは……」とか言ったな。それじゃ……。
GM：先を続けます。「安心しろ。何も妙なことなどしやしない」そう言ってラスケスは頭に巻いたターバンをはずします。すると、それまで隠れていた、明らかに人間のものとは違う長く尖った耳があらわになります。
ハンメル：「な……！」
カンナム：「森の民だったのか！」
ライ：何それ？
GM：森の妖精族です。伝説の勇者ライルに協力して、悪魔の軍勢と戦った一族ですよ。南のアルカスの森にしか住んでおらず、現在では中原との交流もないのでほとんど伝説的な存在になっています。
ウェンディー：「それが何でこんなところに……」
GM：「……今、それについて答えることはできない。」彼は再びターバンを巻きなおして言います。「ただ、これだけは言っておこう。わたしは我らの王の命によって中原にやって来た。この宝珠も王から渡されたものだ。そしてわたしは人間たちに敵対するものではない。……どうか、信じてほしい」
ハンメル：「急にそう言われても、何もかもが謎に包まれたままだからな。正直言って……」
GM：「確かにそのとおりだ。だが、わたしの知っていることも確実なこととは言えないのだ。不確かな情報のせいで無用の混乱を招くようなことはしたくない」
カンナム：「……(かなり長いこと考えてから）わかった。今は何も聞かないことにしよう。学問所にもきみのことは言わない。だが、この遺跡の調査書を提出したら、王立学問所から何らかの応対があるだろう。そのときはわたしに同行して、学問所に来てほしい」
GM：「いいだろう。話しのわかる人物で助かったよ」ラスケスはそう言うと、再び石板の写しの作業にとりかかります。
ウェンディー：「でも、そうするとその台座にはまっていた宝珠はどうなったのかしら」
ライ：「きっとあの仮面の男が持ち去ったんじゃないかな」
ハンメル：「そういえばアイツ、明らかにライのことを知っているようだった。それにウェンディーにも何かを感じたみたいだったが、２人とも何か心当たりはないのか？」
ライ＆ウエンディー：どうなの、GM?
GM：……とくに何も思い当たることはありません。少なくとも、今のところは。
ライ：「ごめん、何も思い出せない……」
ウェンディー：「あたしも……」
ハンメル：「そうか……」
カンナム：「まあ、連中の所持品を学問所で調べてもらえばきっと何かわかるだろう。……それより本来の仕事にとりかかることにしよう」部屋の中には他に何か目につくようなものはありますか？
GM：しばらく部屋の中を捜索してみましたが、とくにありませんね。
カンナム：「……他にはとくに資料になりそうなものは何もないか。それじゃラスケスの写しが終わったら、ライルに戻るとしよう」
GM：ではまた10日間ほどかかって、みなさんはライルにもどってきました。王立学問所から報酬の銀貨800枚と、経費の200枚が支払われます。
カンナム：わたしはラスケスに頼んだ石板の写しを提出します。
GM：「ご苦労だったな」
カンナム：「はっ」……仮面の男たちのことはどうしようか……とりあえず、押収した装備品を渡して調べてもらおう。何かわかるかもしれない。仮面の男のことも話す。
GM：「わかった。こちらで調査してみよう」
ウェンディー：ギルドに報告にいく。
GM：「おう、もどってきやがったか。どうだった？」
ウェンディー：見たことをひととおり話す。仮面の男のことも。
GM：「ふーむ。何者なんだろうな、そいつ。……よし、情報部に一応聞いておこう。その情報量も込みで、ほれ、報酬の銀貨400枚だ」
ウェンディー：「ありがと」
GM：みなさんそれぞれの行動は終わりましたか？　それでは一週間ほど何の変哲もない日々が続きます。が、ある日突然、カンナムは王立学問所から呼び出しを受けます。
カンナム：では学問所に行こう。
GM：というところで今回は終わり。400点の経験点が与えられます。次回はカンナムが王立学問所に呼び出されるところからです。お疲れさまでした。



グラムアース年代記 読者コーナー

# 修羅場 GMの仕事部屋




某月某日。
GM宅にて

**GM**：……はーっ、やっとリプレイの原稿があがった。あとは読者コーナーだけか。さてと、どんな感じにしようかなー。……んー、まずは読者のみなさんからのイラストなんかを募集しよう。あとはリプレイに対する感想なんかも……

**ライ**：あっ、みんな、GMが何かやってるよ。

**ラスケス**：どうやら仕事をしているようだな。

**ウェンディー**：ホントだ。みんなで遊びにいこうよ。

**GM**：わあっ、何なんですか、あなたたちは、いきなり！

**ハンメル**：いや、ちょっと近くまで来たから寄ってみたんだよ。

**GM**：ちょっと近くまでって、あなたたちは異世界の住人でしょう。どうやって来たんですか！

**カンナム**：そこからですよ（といって原稿のフロッピーディスクを指さす）。

**GM**：……そんな非常識なことをしないでくださいよう！

**ウェンディー**：じゃあ、常識的ならいいわけね。みんな、玄関から入りましょ（笑）。

**一同**：（元気良く）おじゃましまーす。

GMの母が入れたお茶とお菓子を飲み食いしながら、アホみたいな話が続く。GMは、彼らを無視して一人パソコンに向かって原稿をうっている。

**ライ**：ねえ、GM。そんなに仕事ばっかりしてると身体によくないよ。

**GM**：……誰のための仕事だと思ってるんですか。

**ラスケス**：それは決まってる。あんたのためだろう。

**ウェンディー**：大体、わたしたちの世界の創造神なんだからそのぐらいやってあたりまえじゃない。

**GM**：ぐっ……。

**カンナム**：ウェンディー、それは言いすぎだよ。GMのおかげで、われわれはこうして存在しているのだからね。

**GM**：カンナム君。あなただけですよ。そういってくれるのは。次回の主役はあなたです。

**ウェンディー**：あーっ、ずるーいっ！

**GM**：信じる者は救われる、ですよ。

**ウェンディー**：じゃあ、あたしも（急に可愛らしい態度になってGMにスリ寄る）。ねえん、GM。さっきはごめんなさい。あたしが悪かったわ。だからあ、お願い……わたしにも、ねっ？　いいでしょ？　ねっ、お願い。ねえん、ねえん、ねえったらあ。

**ハンメル**：それじゃ、繁華街の娼婦のお姉さんと変わらないぞ。

**GM**：（かなりうろたえて）と、とにかく、わたしは仕事をしてるんですから邪魔しないでください。

**ウェンディー**：じゃ、手伝ってあげる。

**カンナム**：そうですね。こうしてお邪魔してるんですから、そのぐらいはしなくては。

**ハンメル**：そうだな。

GMを囲むようにしてパソコンに向かう一同。

**ライ**：で、どんなアイディアがあるの？

**GM**：まず、リプレイに対する読者のみなさんのご感想。それと、**イラストコーナー**。

**ウェンディー**：それいい！　読者のみんなにあたしたちのイラストをかいてもらって募集するのね？　きっとあたしのイラストがいちばん多いわよ！

**ハンメル**：いや、ファンタジーの英雄は戦士だからな。いちばん多いのはオレだな！

**ウェンディー**：なんですって！

**ハンメル**：なんだよ！

**ラスケス**：まあまあ、2人とも……とにかくイラストっていうのは賛成だな。読者も自分で書いたものが本に載るっていう喜びは大きいだろう。

**ライ**：ぼくも賛成。あと感想とかもいいよね。その意見も取り入れていけば、シナリオとかももっと面白くなると思うんだ。

**GM**：いいこと言いますね、ライ。

**ライ**：当然。なんたって沿海州一の天才児と言われたボクだからね。

**ウェンディー**：また始まった。ほっといて次いこ。次。

**GM**：そうですね。みなさんは何かアイディアありませんか。

**カンナム**：そうですね。読者の作ったNPC募集というのはどうですかね。

**ハンメル**：それは面白いな。それこそ読者参加みたいな雰囲気が出るだろし。

**ウェンディー**：でも、それにはルールを載せなくちゃダメよね。

**ラスケス**：なら、「ページを増やしてくれ」というハガキの募集というのはどうだろう。

**GM**：げ……

**ウェンディー**：うんうん！　そうなれば、わたしたちも、もっと活躍できるしね！

**GM**：うわーっ、これ以上ページなんか増やさないでくれーっ！

**ウェンディー**：何よ！　喜ばしいことでしょ！　それでご飯食べてるんだからそのくらいしなさいよ！

**一同**：そうだそうだ！

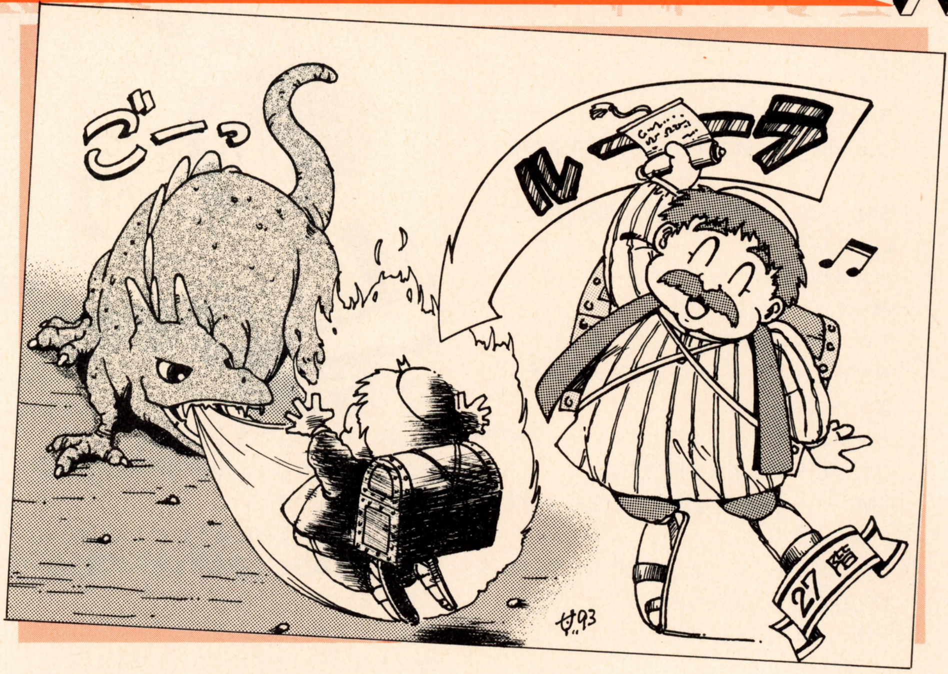
ウェンディーのタックルをかわきりに、ドタバタシーンに突入。

**GM**：も、もう二度と彼らの意見は聞くまい……ばたっ……。

このコーナーへのあて先は、
〒102
東京都千代田区平河町1－7－22
ライオンズマンション平河町K401号室
㈱サーペント
I've編集部
「グラムアース年代記」係
までお願いします。

# 山崎靖の コレを知らん奴は、タマ殺(と)っちゃる！

## 「トルネコの大冒険」は面白い。ホ〜ントに面白い!!




ボクが勝手気ままに色んなモノを紹介するこのコーナー、略して〝コレタマ〟を読んでいる運の良い読者の中で、スーパーファミコンソフト『トルネコの大冒険』を買ったはいいいが、期待していたモノと違い中古ショップに売ってしまったという人がいれば、ここを読む前に（オイオイこんなんでいいのか……)、「とにかく買いもどせ」とボクは叫びたい！

な〜んだ『ドラクエ』の続編じゃないんだと思って買うのをやめた人、ここを読んでないで（……編集さんゴメンナサイ)、足を棒にして「とにかく走れ、そしてトルネコを買え」と続けて叫ぶぞ！

と、ノッケからハイテンションになるくらい『トルネコ』は面白い。しかし、『ドラクエ』という巨大なゲームイメージからか、イマイチ正当な評価を受けていない。それは斬新なゲームシステムが原因の一端なのであろうが、逆にそこにハマると超面白いのだ（ウソじゃないぞ)。1000回遊べるRPGはちょっと語りすぎだが、ここ半年の新作ソフトの中では一番遊べることはボクが保証してあげよう。

『トルネコ』の面白さをしゃべる前にちょっと話しをしておきたいのが、ゲーム雑誌での紹介のされ方だ。よくひきあいに出されるのが、古代のパソコンゲーム『ローグ』で、「ローグを継承しているこのソフトは面白くないわけがない」とか「ローグが面白かったからこのゲームも面白い」と『トルネコ』の賞賛の基準になっていること。確かに『ローグ』から派生したゲームシステムには間違いないが、ゲームライターみたいな先進的消費者ならともかく、一般的な消費者が『ローグ』などと言われても分かるわけもない。そんなライターの知識無断放銃は、ただのオタゲーだと誤解を招くだけで、百害あって一理ナシだ。それは、まるで、映画『ジュラシックパーク』で、映画評論家がこぞって「シナリオがイマイチ」、「内容がなかった」などと語り、娯楽としてどうかということを忘れていた時に似ている。

少し話が横道にそれてしまったが、ナゼこの『トルネコ』が面白いかというと、簡潔に説明すると次の２点

①『ドラクエ１』の緊張感
②自分だけの遊び方ができる

ということ

①は語るまでもなく、『ドラクエ１』の戦闘時の死んでお金が半分になるか、生きるかの緊張感のことだ。よく『ドラクエ』シリーズの内で、どれが一番面白かったか話すとき、たいてい緊張感の『ドラクエ１』派とストーリーの『ドラクエ２』派に分かれる。後にも先にもRPGをやっていて、あの『ドラクエ１』のようにモンスターとの戦闘で、手に汗を握ることはなかっただろうし、勝利した時の心地よい達成感は覚えがない。それは絶妙なゲームバランスゆえのことだが、この『トルネコ』にも同じことがいえる。はじめて出会っ




たモンスターとの戦闘は、手に持っているゲームパッドの操作が、緊張で思わず慎重になる。ちょっとした特殊攻撃をされると、ドキッと心臓が揺れバクバク音がなる。特に当初の地下深くでのドラゴンの炎攻撃「ゴーワァッ！」は、『ドラクエ』ファンとしては涙モノの緊張感だろう。巨大なＲＰＧブームの到来で、そのほとんどがヌルゲー（注：ツメの甘いゲーム）といわれている昨今、「ゲームの神髄とはこれだ！」と作品が語っているような気がして、ボクはうれしくてたまらない。

別にヌルゲーを批判するつもりはない。しっかりと練られたストーリーさえあればゲームは面白いとボクは思う。しかし、そこには『トルネコ』のような緊張感と達成感は存在しないだろう。ちょっと熱く語りすぎてしまったが、②の部分はというと、実際に『トルネコ』を進めていき、〈不思議なダンジョン〉の中盤ぐらいになると、[リレミトの巻物] のフル活用と [ぼうけんのしょ] の小細工により、武器と防具のレベルアップを計ったりすることができるようになる。今まで行き当たりばったりでダンジョンに挑戦して遊んでいたゲームが模様がえする。なぜなら、確実にダンジョンを進むためにはどうすればいいのか、この武器を少しレベルアップすればどうなるのか、頭の中で色々考えはじめ、戦略を立てるようになるからだ。ここがポイントで、その戦略とは『トルネコ』を実際に遊んでみて肌で感じたことが左右されるわけで、それぞれの人間で分かれている。例えば、ボクの場合、[正義のソロバン]、[はぐれメタルの盾]、[ワナ抜けの指輪]、[リレミトの巻物] を必ず持っていくようにしているが、友人の１人は [はぐれ……] の変わりに腹が減りにくい [皮の盾] を愛用しているし、別の友人は腹が減るのを完全に防止するために [ハラヘラズの指輪] を使っている。そして、別の友人は [封印の杖] をかかさないという具合だ。みんながみんな別の意見から持ち物がこうなっているわけだ。

ここ最近のゲームは有利な方へもっていかないとゲームがクリアできないこともあったりして、最終的にはみんな同じようになってしまい、こういうふうに意見が分かれるなんてことがなかったように思われる。そう考えていくと、自分自身の遊びかた、プレイスタイルを意識させた『トルネコ』はなんてスゴイゲームなんだと再確認させられる。

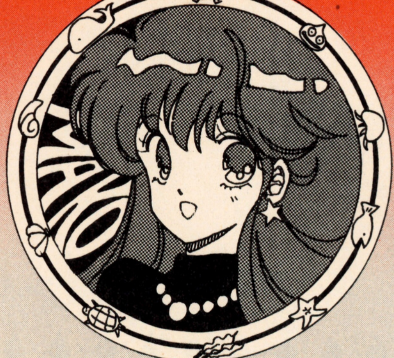
ちなみにボクのトルネコは〈不思議のダンジョン〉を99階まで達成し、○○の○○も持ちかえった。自慢の持ち物は、[正義のソロバン＋99]、[はぐれメタルの盾＋99] である。

これだけ面白いゲームを遊ばない手はない。とにかく味のわかるまでじっくり遊んで欲しい。それでも嫌っていうヤツかいたら、ボクが家にいって「どうだ面白いだろう」って熱く語りながらゲームを遊んであげよう。それでも納得しないヤツは、しょうがないからタマとっちゃる！

# 美少女ソフト千夜一夜

女のコの正直なキモチ!?

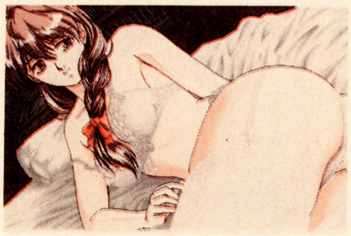
「NOVA」の巻



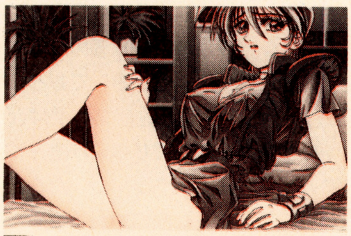

**はぁい、はじめまして♡　『ドラクエ』とカラオケが大好きな花のOL、MAKOでーす。このコーナーでは、美少女ソフト体験記などを女のコの意見を交えて紹介していきたいと思います。美少女ソフトは初体験だけど、ヨロシクね！**

さて、そんなワケで記念すべき初チャレンジの美少女ソフトは『NOVA』というSFアドベンチャーゲーム。まずは、フロッピーディスクを用意して……。わくわく。あれ？　なんか暗そうなゲームだなぁ。ふぅん、宇宙船の中か……。『ジーザス』みたいね(ふるい！)。コールドスリープから目覚めた主人公は記憶喪失で自分が何者なのか、この宇宙船で何が起ころうとしているのか探索する……ってわけね。そして、恐ろしい真実が明らかに……。マジメなストーリーじゃないの!!　ん!?　もう終わり？　短いな。おや？　2話目もあるのね。よし、続けよう！　それにしても、これってホントに美少女モノなのかな？　女のコとのエッチもほとんどなかったし……。

そんな気分で2話目をプレイ。あ、ちょっとお話が変わるのね。でも、やっぱりマジメな話だわ。おお？　あ、きゃ〜、エッチだぁ！　やっぱり、1話と比べてお楽しみグラフィックが多くなっているのね。ナルホド。あらら？　もうおしまい？　でも、ちゃんと3話目もあるのね。今度は軽いノリかな。あーっ、でもMAKOヤだーっ。この主人公オジサンみたい!!　だって、18歳のユカってコを見て「うへへ、こんな若いコもいるとは……」なーんていうのよ！　もぉ、いい加減にして！　それにしても3話目ってホントにやりまくり(恥)なのよね。女のコはちょっとついていけないと思うなー。だって、セリフとかホントにヤラしいんだもの（どんなふうにヤラしいかはさすがに言えない）。このゲームの作者はいろいろと研究したんだろうな、とちょっぴり関心もしたりして（しないしない)。



⬅ユカの下着姿は、女性から見ても結構色っぽいわ〜〜。でも、このあとが……



⬅ちょっとボーイッシュなレミーは、ユカの次にお気に入りのキャラです！

この3話で終わりなのね。1、2話が真面目なお話で最後がお楽しみってことなのかな。このゲーム、紙芝居みたいで簡単だし、登場する女のコもかわいくてCGもキレイだから初心者のMAKOにはピッタリだったかな!?

## NOVA　魅入られた肢体

発売元／CAT'S PRO
価格／7800円
機種／PC−9801シリーズ、FM TOWNS シリーズ



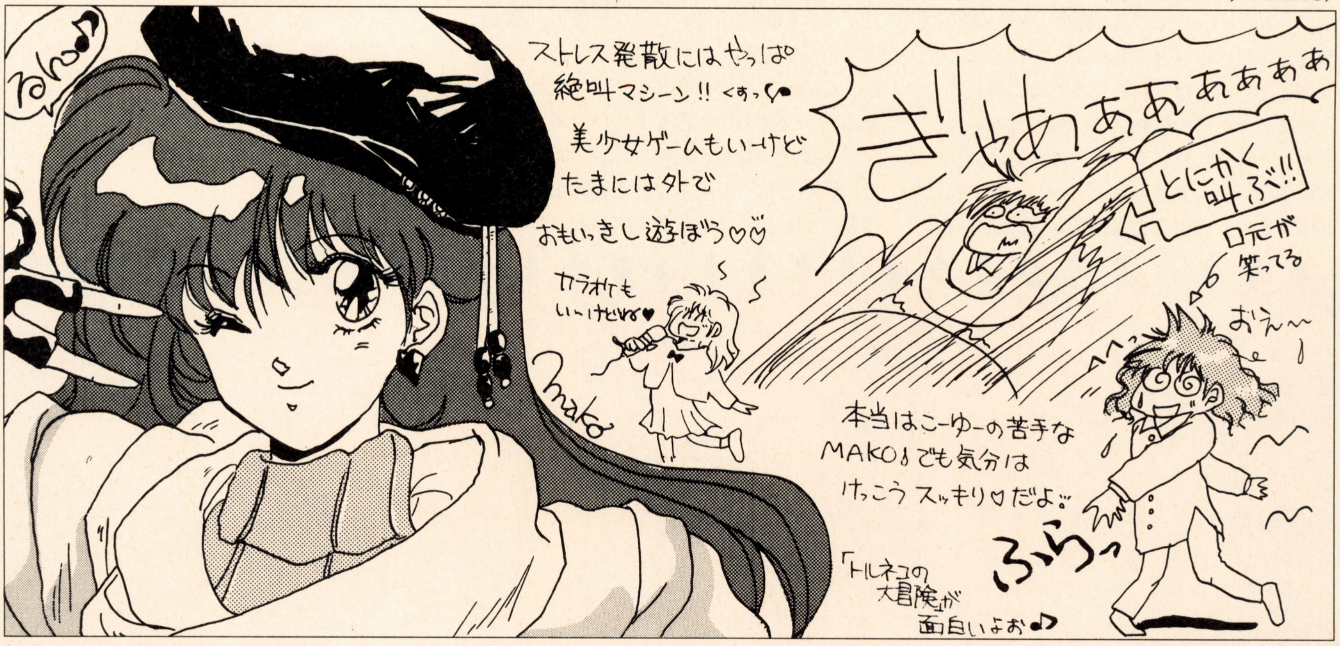

選択するコマンドによって、ストーリーはもちろん、主人公や登場人物の役割までもが大きく変わってしまうという、マルチシナリオ、マルチエンディングのアドベンチャーゲーム。

それにしても、えっちだったな〜、ホントに（当たり前か)。さすがにもう1回やろうという気にはならないかな。MAKO、思ったんだけどね、ゲームに出てくる女のコたちってホントにかわゆくって性格もいいよね。やっぱり美少女ソフトって男の願望が込められたゲームなんですね〜。納得（笑)。

さぁて、次のゲームは、と。え？　今回はコレでおしまい？　そっか、残念だなあ。

というわけで、また今度ね!?♡

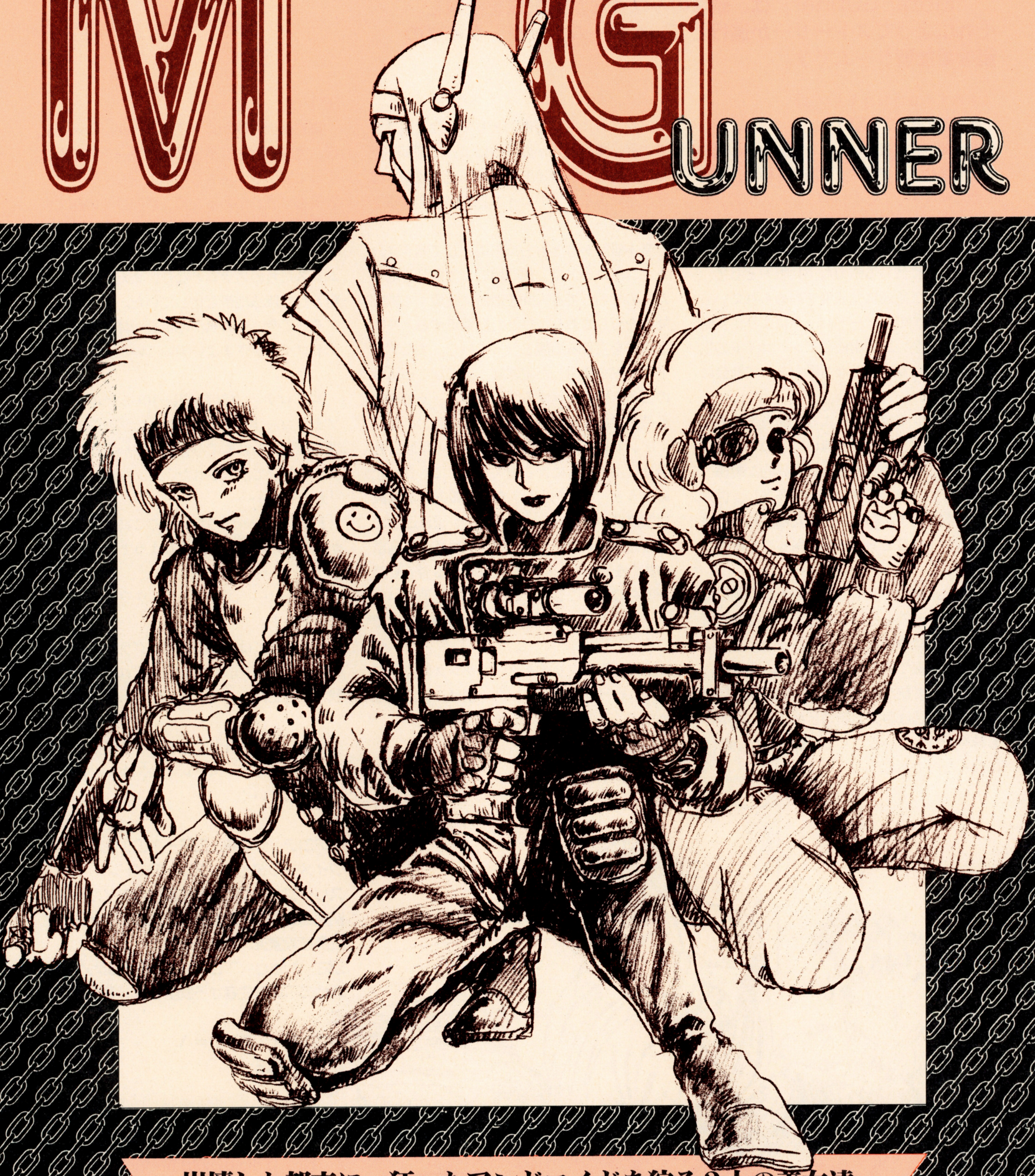
（ゲームプレイ・文・イラスト／MAKO）



読者参加型ゲーム・ノベル

# METAL GUNNER

製　作：スタジオM.G.
イラスト：SARAH!



**崩壊した都市に、狂ったアンドロイドを狩る３人の美女達。
獲物を仕止めるのは果たして誰か……。
ストーリーはあなたの投票次第で決まる！**

## 読者参加型ゲーム・ノベル

# METAL GUNNER

**「Metal Gunner」は、読者のみなさんが選択肢を投票し、それによってストーリーが進行していくゲームブック・タイプの読者参加型ゲームです。**

### 【Introduction】

西暦2010年、TOKYO−−。

21世紀の科学技術は、コンピュータの飛躍的な発達によってますます隆盛を極め、単純労働に使役することを目的とした人型アンドロイドを産み出すまでに至っていた。

もともと軍事用として開発されたアンドロイドは人間に代わる強力な歩兵戦力として、戦場において急速に完成度を高められていった。その技術のフィードバックにより、安価で生産性の高い民間用使役アンドロイドの生産が可能となり、様々な労働力として社会に浸透していた。

しかしアンドロイドによって職を失う人々が大量に発生し、かつて無いほどのインフレが巻き起こり、やがてそれは世界的な規模へ波及していった。各地で暴動が多発し、世界では無数の紛争が勃発し、治安は乱れ、行政機能もかろうじてその体裁を保っている有り様であった。

国内には戦争で使用された銃火器が闇で流入し、テロや銃を使用した犯罪が日常茶飯事となり、もはや日本も銃のない安全な国とは言えない状況であった。一般市民の間にも自衛手段として銃が出回り、ここに銃砲刀剣類所持等取締法は事実上無効となった。日本でも銃を所持していることで処罰されない時代になったのである。

アンドロイドが労働力として社会に浸透するに従って、何らかの理由によって制御不能に陥ったアンドロイドによる暴走事故や、違法改造によるアンドロイド犯罪が多発するようになった。

基本設計がもともと軍事用として開発されたアンドロイドは、民間用として武装を廃したものであっても人間を遥かに凌駕する戦闘能力を有しており、ひとたび暴走すると多大な被害を生じる事態となっていた。またアンドロイドを使用した犯罪は、えてして市街戦のごとき様相を呈することが多く、その被害も甚大であり深刻な社会問題と化していた。

アンドロイド保険を取り扱う大手保険会社数社は、それらによる損失を少しでも食い止めようと、「対アンドロイド犯罪&暴走事故対策協会」を設立し、事故および違法改造による非コントロール下のアンドロイドに高額の賞金を課した。同時にそれを狩る者の登録制度を設け、ここにアンドロイド処理のバウンティハンターが誕生することとなったのである。

中でも協会よりAクラスのランクに位置付けられたバウンティハンター達は、畏怖を込めて

『Metal Gunner』

と呼称された。

### 【Prologue】

東京湾上に浮かぶ人工島『Neo Tokyo』は、完成間近の21世紀初頭に襲った大地震によって崩壊し、巨大な廃虚と化していた。二次災害の恐れがあるため、政府はその総ての地域を封鎖し、一部を自衛隊の市街地戦演習場と定めたが、演習場から外れた一角はホームレスたちのスラムとなり、また犯罪者の巣窟として無法地帯と化していた。

そして今、その無法地帯を一体の女性型アンドロイドがさまよい歩いていた。

エアロテック社製CR−101モデル、パーソナルコード＝『レイナ』は、突如AIに変調を来し、それまで与えられていた指示プログラムが総て消去された。

「わたしは……」

「わたしは……何のためにここに存在するのか？　わたしは……何をしようとしているのか？」

「わたしは……。……わたしを守らなければならない！」

『レイナ』は自己防衛プログラムのみに支配されて行動を取り始めた。それは一種の自我とも言えた。

協会から送られてくるデータを受信したコンピュータのディスプレイに、次々と情報が表示されていく。

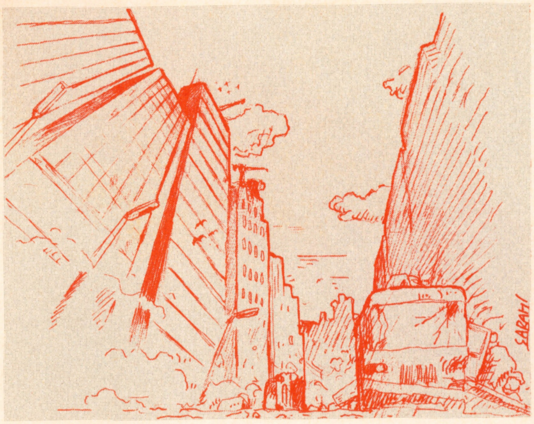
エアロテック社製、CR−101型。
フイメールタイプ・アンドロイド。
スリーフォーク社社長秘書兼ボディガード。
突然コントロールを失い、スリーフォーク社社長を殺害後、社外へ逃走。
現在『Neo Tokyo』旧市街地へ潜伏。
現地の不法在住者から銃器を奪い武装している。
バウンティ・ランク＝A。
END OF FILE)
NEXT)

その情報を受信したバウンティハンター達が『Neo Tokyo』の旧市街地へと次々と乗り込んでいった。

その中に、シオン、シンディ、ラニーの、3人の『Metal Gunner』の姿もあった。



# METAL GUNNER




## [Chapter 1]
### [1.Shion Nakajima]

昼間に見る『Neo Tokyo』は薄汚れてはいたが、廃虚という風でもなく、どこか活気を感じさせる街だった。

シオン・ナカジマは『Neo Tokyo』と都心とを繋ぐ連絡橋の前にバイクを停めると、ヘルネットを脱ぎ、眼前に広がる都市の残骸を見つめた。

ここもほんの数年前までは、多くの人々が集まる活気のある街だった。だが今はその面影しかない。すべては過去の幻影だ。

シオンはそんな幻影を打ち払うように、軽く頭を振ってバイクを降りた。バイクのサイド・フレームに固定したガン・ケースを取り外し、中からハイパワーライフルを引き出して、スリングで肩に負った。「Keep Out」と書かれた看板の横を通り過ぎ、連絡橋を『Neo Tokyo』の旧市街地へ向けて歩き始める。

離れて見ると華やかなりし頃の面影を留めていた街並みも、一歩中へ踏み込むとそこは薄汚れ、ところどころ朽ち果てた廃虚そのものの有り様だった。道路には瓦礫が散乱し、片付けられることもないゴミの類が、捨て去られたままに異臭を放っていた。シオンは協会から通信衛星を介して送られてくるアンドロイドの情報を、ポータブル・ターミナルで受信しながら、更に市街地の奥深くへと進んでいった。

（そろそろかつての繁華街のあったあたりに入るようね。麻薬組織やテロリスト達の巣窟だから気を付けないと……）

シオンはそう心の中で呟くと、肩に吊ったライフルのグリップを握り直して、慎重に道路の中央寄りを歩き始めた。建物のあまり近くを歩くと、陰に潜んでいる者に中へ引きずり込まれてしまう恐れがあるからだ。シオンは自らの得物が、接近戦に向いたものでないことを忘れるほど愚かではなかった。

シオンの所持しているライフルは、外観こそかつてドイツで製造されたワルサー社のWA2000狙撃ライフルのコピーだが、中身はケースレス仕様のメカニズムにリファインされ、30口径のマグナム弾を使用するハイパワーライフルとなっていた。その威力はアンドロイドの外骨格に使用されるセラミック板をやすやすと貫通するパワーを持ち、対アンドロイド用として一般的な兵装と言えた。

シオンは店の中や建造物の陰に潜むようにしている男達に注意を払いながらも、慎重に移動を続けていった。狂ったアンドロイドの行動パターンを読むことは出来ない。どこでターゲットに出会うか、シオンには予測することは不可能なのだ。

だが、彼女は運に恵まれていた。そこから１ブロックも進まない路上で、交差する道を自分のいる方向に向けて移動してくるターゲットを、シオンは視覚に捉えていた。

彼我の間隔はおよそ500メートル。シオンのライフルなら必中の距離だ。

シオンは一瞬の遅滞もなく、肩に吊っていたライフルを構えると、放置された車のボンネットを台座にして、アンドロイドに銃口をポイントした。

４倍にセットした多目的ヴァリアブル・スコープのクロスラインに、ターゲットの姿が重なった。だがシオンはまだトリガーを引かない。慌てることなくスコープに内蔵されたレーザー・レンジ・ファインダーのスイッチを入れると、視野内に赤く「521m」の数値が表示された。ターゲットまでの距離は521メートルだ。自動的に着弾修正が行われ、スコープ視野内の映像が上方にずれた。シオンは改めてターゲットをポイントし直し、クロスラインをアンドロイドの胸部に重ね合わせた。

一瞬、時が止まったような静寂を感じた後、シオンはトリガーを静かに引き絞った。反動と共に７・62ミリの弾丸が音速を超える速度で発射され、アンドロイドの胸に突き刺さるのをシオンは感じた。

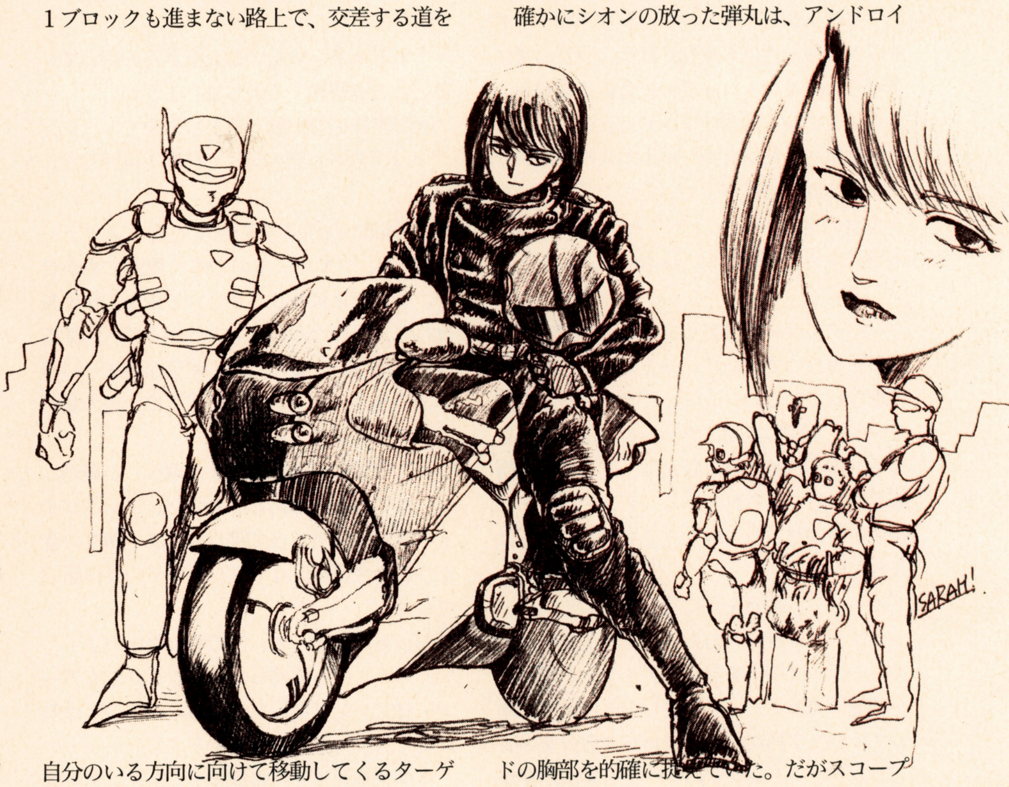
確かにシオンの放った弾丸は、アンドロイドの胸部を的確に捉えていた。だがスコープの中のアンドロイドは、僅かにバランスを崩しただけで、その胸にいささかの損傷も負ってはいなかった。

「そんな、馬鹿なっ！！」

シオンは思わず愕然として叫んだ。軍用でもない民間のアンドロイドの外骨格が、30口径のマグナム弾の直撃に耐えられるはずがなかった。

だが現実にそれはシオンの目の前で起こっていた。紛れもない事実として彼女の前に在った。信じられなくとも、それが事実だった。

シオンは瞬時に気持ちを切り換え、回避行動をとり始めたアンドロイドを、再びスコープ内に捉えた。




[FILE 1 END. TO BE NEXT]

【2.Cindy Lead】

1人の少女が『Neo Tokyo』の旧市街地を歩いていた。

ちょっと大きめの赤いジャンパーを引っかけ、緩いパーマのかかった金髪をなびかせて歩く姿は、雑誌のグラビアから切り抜いてきたような美少女だった。

まるで木々の生い茂る公園を散歩でもするような少女の出で立ちだったが、ひとつそぐわないものが在った。彼女の右目を覆う軍用のアイフォンだ。オリーブドラブ色のヘッドセットに取り付けられたそれは、少女の腰に下げられたコントローラーに有線で繋がり、さらにそこから伸びたコードは、ジャンパーの下に吊るしたショルダーホルスター内のサブマシンガンに繋がっていた。

少女の名はシンディ・リード、TOKYOの街に生きる『Metal Gunner』の1人だ。

ハーフミラー状のアイフォンの視野内に、風景と重なってコンピュータのリード画面が投影されている。シンディにはそれが目の前1メートル程の空間に浮かんでいるように見える。表示されている画面は、協会から通信衛星を介して送られてくる、アンドロイドに関する情報だった。取り立てて新しい情報は入っていない。

「オーケー、画面を元に戻して」

シンディは音声入力方式のコントロール・ターミナルに指示を与え、アイフォンの画面を戦闘情報表示モードに戻した。目の前に浮いていた文字列が消え、代わりに自分を中心としたショートレンジのレーダー画面が浮かび上がった。

「さてと、そろそろ戦闘準備でもしておこうかな…」

シンディは独り言をつぶやくと、ジャンパーの裾を跳ね上げ、ショルダーホルスターから愛用のサブマシンガンを一挙動で抜き取った。慣れた手つきでマガジン・リリース・ボタンを押し、15発入りのマガジンを抜き出して、代わりに30連マガジンを銃に装塡した。抜き取ったマガジンはホルスターに付属したポウチに納めた。

愛用のステアーTMP・サブマシンガンの上部には、円筒形のスコープ状のものが取り付けられている。ジャイロを内蔵したサイティング・システムだ。シンディがシステムのパワーをオンにすると、アイフォンの視界の中にサイティング・システムとリンクした大小2つの青いサークルとオレンジ色のドットが表示された。銃を上下左右に振り向ける動作に合わせて、画面上のサークルとドットがその位置を変えていく。

「うん、ばっちり照準は合ってるわね」

シンディは肉眼で銃をサイティングしてみて、アイフォンのサークルとドットが、そのポイントにきちんと重なっているのを確認した。

「それじゃあ、危ないお人形さんの待っているところへ移動するとしましょうか」

再び意味のない独り言をつぶやくと、シンディは街の中心部へ向けて移動を再開した。

1分間に900発の発射速度を持つステアーTMPが、フルオートの咆哮を周囲に轟かせた。シンディは暴れようとする銃を、無理矢理押さえつけながら、アンドロイドへ照準を合わせ続けた。金色に輝く薬莢が凄まじい勢いで排出され、シンディの足下に金色の滝のように流れ落ちていく。

出し抜けの遭遇から、まだ数秒しか経過していない。距離は目と鼻の先だ。アンドロイドの外骨格に当たって跳ね返される弾丸の音が、鋭い金属音となってシンディの耳に届いていた。

「ちょっとちょっと、何で壊れないのよ！　いくら9ミリって言ったって、これでもアーマーピアシングなんだからね。ちょっとは効いてくれないと困るのよ！！」

半ば悲鳴混じりに叫びながら、シンディは短いバースト・ショットを繰り返して、崩れ落ちた壁の背後に転がり込んだ。その直後にアンドロイドの放った1連射が、それまでシンディのいた地点を薙ぎ払い、背にしていた壁に無数の弾痕を穿った。

「まったく、何だって言うのよ！」

シンディは怒気もあらわにそう叫ぶと、空になったマガジンを交換し、壁をバリケードにして再び銃撃を開始した。

「ファックユー、やられてたまるか！」

【FILE 2 END. TO BE NEXT】

【3.Runny Cross】

旧繁華街にある店の中から、若い男が外の様子を伺っていた。ラニー・クロスはそれにつと目を止めると、大型のショットガンを肩に掛けたまま、店の中にずかずかと押し入っていった。

「お兄ちゃん、ちょっと教えて欲しいんだけど、女のアンドロイドがここらをほっつき歩いているのを見かけなかったかい？」

若い男は、いきなり入ってきた戦闘服姿の女に驚いたふうな表情を見せたが、すぐさま狡猾そうに目を輝かせ、片方の頰を下卑た笑いに歪ませて言った。

「それがどうしたんだい、教えたら何か俺にいいことでもあるのか？」

ラニーはムッとした表情を浮かべ、肩に掛けたショットガンを引き下ろした。

「別にいいことなんかありゃしねえけど、痛い目を見ない分だけ、素直に言った方がいいよ」

「なんだと、このアマ。大人しく聞いてりゃつけあがり……うっ」

男の目の前にショットガンの銃口が突きつけられていた。男の胸に赤い光点がぽつりと浮かび上がっている。ラニーのショットガンから出ているポインティング・レーザーの光点だ。

男は自分の胸の赤い光点から目をそらせなくなっていた。ラニーがトリガーにかけた指を引けば、そこに弾丸が撃ち込まれるのは確実だからだ。男は凍り付いたように凝固したまま、額に脂汗を浮かべていた。

「で、どうなんだよ。見たのか、見なかったのか」

「くそっ、知らねえよ。見てねえよ！」

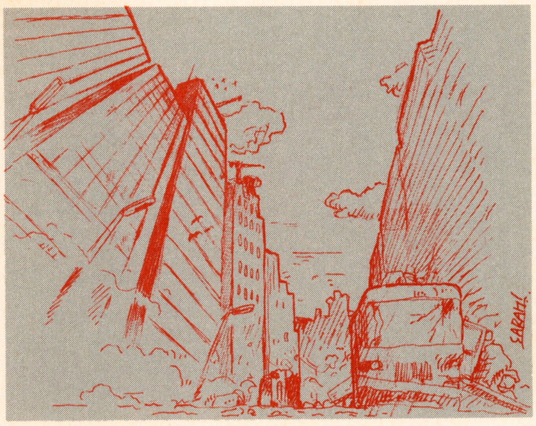
「そうかい、最初からそうやって素直にしてりゃ良かったんだよ」

ラニーはそう言うと、ショットガンの銃口を上に外した。

「じゃあな、邪魔して悪かったな」

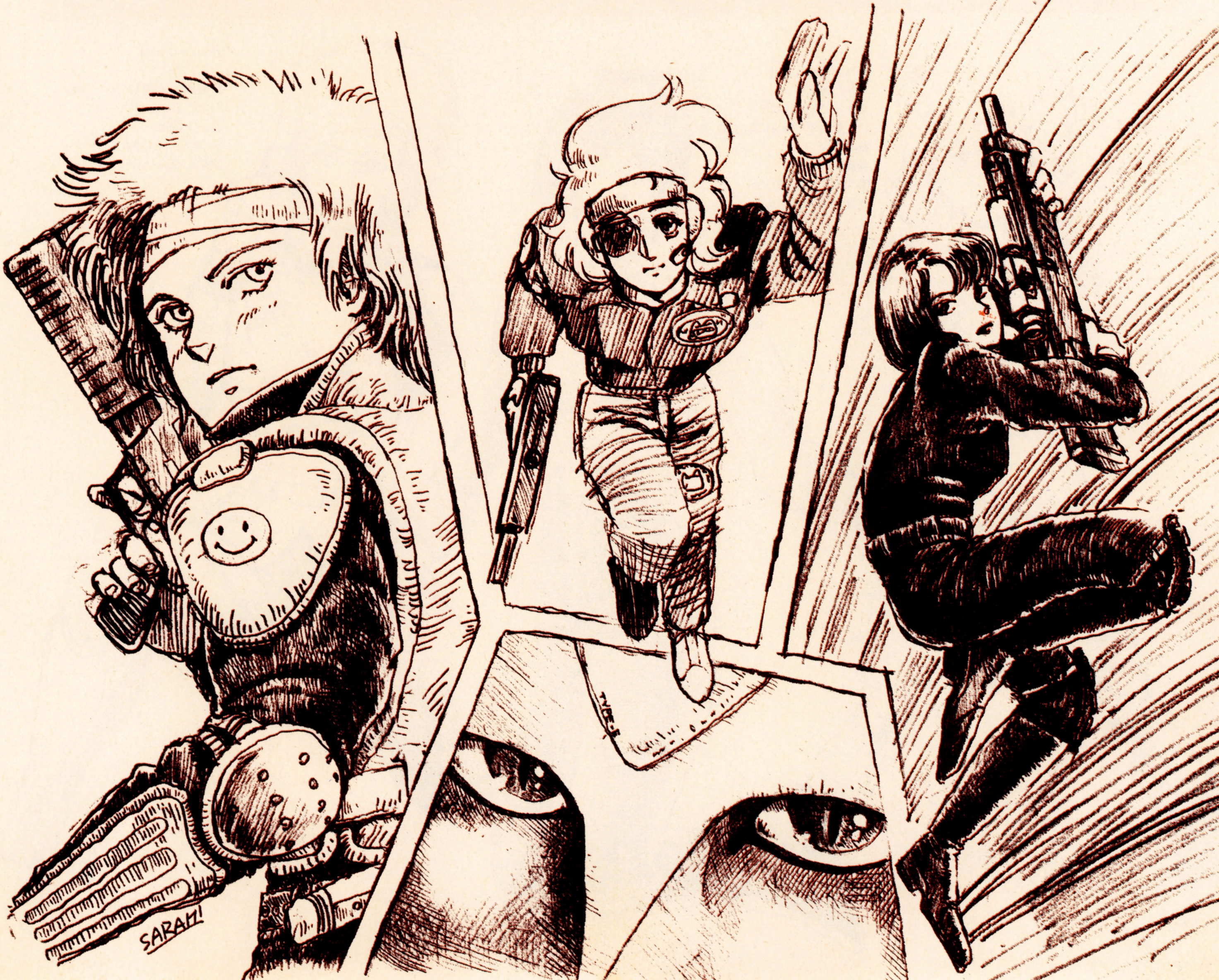
ラニーは銃口を上にしたまま、後ずさりで店の外へ出た。周囲へ鋭く一瞥を与え、街の中心部へ向けて歩き出した。

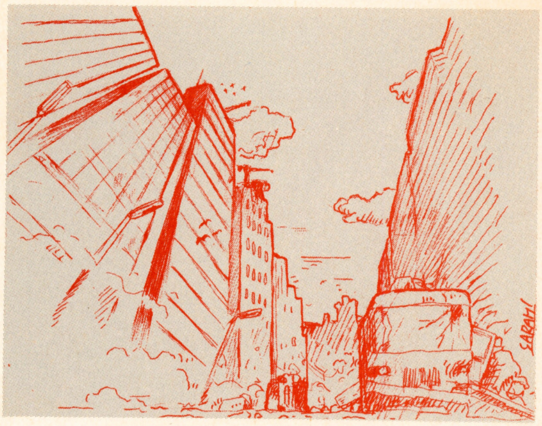
店を出てから2ブロックと行かないうちに、背後にどやどやと迫ってくる足音が聞こえてきた。ラニーは銃を肩に掛けたまま、何の身構えもなく振り返った。そこにはてんでに武



装した5人の男達が、勢い込んで歩いてきていた。その中の1人は先ほどの若い男だ。
「さっきは偉そうな態度をとってくれたな、ねえちゃん。お礼をさせてもらいに来たぜ」
「へー、それでわざわざ追っかけて来てくれたのかい。ご苦労なこったな。でもさ、あんた、死ぬ覚悟は出来てるんだろうね？」
「まだそんな口きいてられるのか、死ぬのはお前の方だよ。もっともその前にさんざん可愛がってやるけどな」
　そう言って男は下卑た笑いを浮かべた。
「そうかい、わかってないみたいだね。じゃあ死にな！」
　ラニーは銃を構えながら、傍らの路上に放置された車の陰に飛び込む。その間に男にポイントした銃のトリガーを引き絞っていた。男が薄ら笑いを顔に張り付けたまま、胸を押さえて後ろに吹っ飛ばされた。
　周囲の男達は轟き渡った銃声で我に返り、慌てて行動を開始したような有り様だった。端からラニーの反撃など考えてはいなかったのだ。何も遮蔽物のない道路上につっ立ち、周囲に展開さえしていなかったことが、彼らの命取りだった。たちどころに路上に打ち倒されていく。かろうじて最後に残った1人だけが、車の背後に逃げ込むことが出来た。
「そんなんじゃ、あたしから隠れることなんか出来ないんだよ」
　ラニーは愛銃のレシーバー横にあるリリースボタンを押し、シェルラッチを固定して次弾の装塡をストップさせた。ショットシェル・ポーチから1発の弾丸を抜き取り、ボルトをオープンさせたエジェクション・ポートに直接装塡する。貫通力を高めた「サボ・スラグ」弾だ。
　男が隠れている辺りを狙って、無造作に撃った。分離装弾筒に納められたタングステン・カーバイト鋼の弾丸が、2枚のドアとその構造材をあっさりと貫通し、背後に隠れた男をも貫き通していた。
　ほんの数瞬のうちに、路上に立っているのはラニー1人だけになっていた。
「うーん、またやっちまった。こんなとこで寄り道してる暇はなかったんだけどな……。ま、しょうがねえか」
　ラニーは頭をポリポリと掻きながら苦笑した。ショットガンを肩に掛けると、再びアンドロイドを探して歩き始めた。

〔FILE 3 END. TO BE NEXT〕





# METAL GUNNER

**【参加の仕方】**

この「Metal Gunner」は、読者のみなさんが選択肢を選んで、それによってストーリーが進行していくタイプの読者参加型ゲーム・ノベルです。

自分が演じるキャラクターを「シオン」、「シンディ」、「ラニー」の3人の中から選んで、各々3つある選択肢の中から1つを選び、アンケートハガキの記入欄に書き込んで送って下さい。もっとも投票の多かった選択肢が、そのキャラクタの次回の行動としてノベル化されます。

選択肢は右にある、各々3つから選んで下さい。「Metal Gunner」に対するご意見・ご要望やキャラクターの似顔絵などもお待ちしています。

**●キャラクター行動選択肢**

**【Shion Nakajima】**

1. センサー類の集中する頭部を狙う
2. 初弾と同じ胸部を狙う
3. 装甲の薄い手足の間接部を狙う

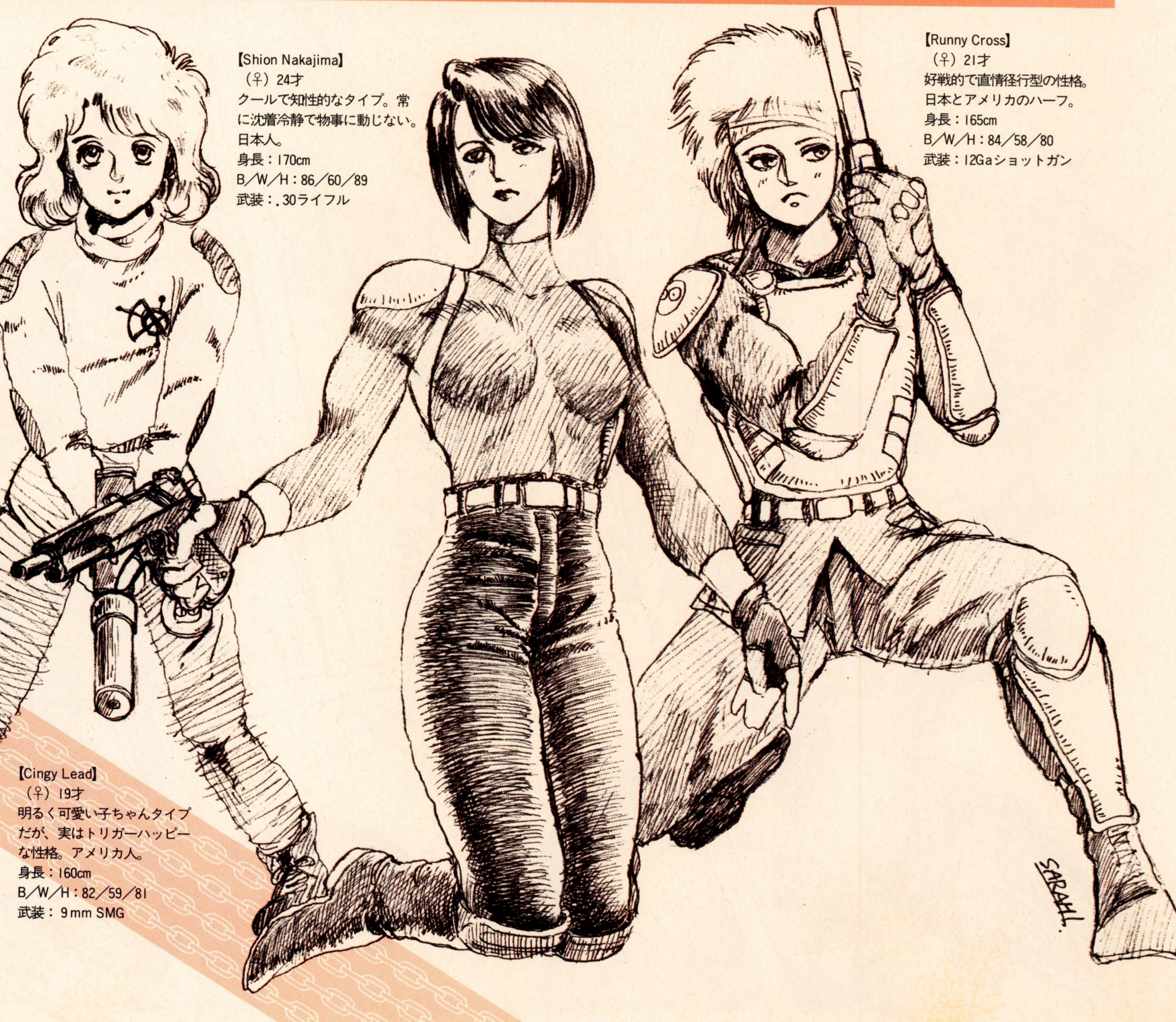
**【Cindy Lead】**

1. あくまで撃ちまくり続ける
2. 攻撃しつつ距離を開ける
3. 現場から一時離脱する

**【Runny Croee】**

1. ひたすら旧繁華街を歩いて探す
2. 不法在住者を脅して情報を聞き出す
3. 通信ターミナルで協会から情報を得る





【Shion Nakajima】
（♀）24才
クールで知性的なタイプ。常に沈着冷静で物事に動じない。日本人。
身長：170cm
B／W／H：86／60／89
武装：.30ライフル

【Runny Cross】
（♀）21才
好戦的で直情径行型の性格。日本とアメリカのハーフ。
身長：165cm
B／W／H：84／58／80
武装：12Gaショットガン

【Cingy Lead】
（♀）19才
明るく可愛い子ちゃんタイプだが、実はトリガーハッピーな性格。アメリカ人。
身長：160cm
B／W／H：82／59／81
武装：9mm SMG

★パソコンからゲーセンまで、何でもゲーム情報!!

# TV GAME REPORT

パソコン
コンシューマ
アーケード

このコーナーでは、パソコンゲームや家庭用ゲーム機、アーケードゲームなどで話題のものを扱っていくぞ！　今月はこの１本だ！

パソコン

国産初のハードディスク専用RPG!

# LUNATIC DAWN

■発売／アートディンク
■機種／PC－9801シリーズ<発売中>
■価格／1万800円
■要ハードディスク(20Mバイト以上)、要マウス、MIDI音源対応

## 20Mバイトの大容量はダテじゃないのだ

正直なところ、今パソコンゲームは非常に苦しい状況になってきている。ちゃんとしたデータが手元にあるわけではないのでハッキリとしたことは言えないが、ショップに聞くと「ダメだね～」という声しか聞かない。完全に家庭用ゲーム機に食われているらしい。アクションゲームはもちろん、RPGは『ドラクエ』シリーズなどを筆頭に面白いゲームがたくさんあるし、アドベンチャーはCD－ROMを活かして声が出るわ動くわだし、ゲームそのものの質はともかく、「面白そうだ」と思わせてくれるソフトはゲーム機のほうが圧倒的に多いのだ。

しかし！である。SLGというジャンルは、まだまだパソコンのほうが面白いと思わせてくれるようだ。「SLG」イコール「大人向け」とか「難しそう」といったイメージのせいもあるのかもしれないが、SLGの場合はハードの処理速度が問題になってくることが多い。各パラメータの複雑な計算などがあるため、処理速度が遅いハードでは時間ばかりかかってしまう。確かに、パソコンのほうが画面上に文字をたくさん出せるし、処理も速いから快適だ。いろいろと実験的な要素の濃いゲームも多く、「新しい物を」という姿勢はじつにいいこと。

そのパソコン界のSLGを支えるソフトハウスのひとつが、アートディンクだ。ここが出すゲームのほとんどがSLGというジャンルにくくられるものだった。『A列車で行こう』シリーズに始まり、『THE　ATLAS』『栄冠を君に』『関ヶ原』『トキオ』など、マニアを「うむむむ」とうならせた傑作ばかりである。

そのアートディンクが、とうとうRPGを出した！とあれば、プレイしないわけにはいかない。その名も『LUNATIC DAWN』。国産RPGソフトでは初めてのハードディスク専用だ。20Mバイトも必要なのである。20Mバイトっていったら、単純に計算して２HDのフロッピーディスク20枚組、100Mバイトのハードディスクの５分の１を使ってしまうのだ。うむ～、なんかすごい。「日本もついに世界に通じるRPGを作れるようになった」みたいな気分で意味もなく嬉しい。最初にどこかのソフトハウス(しかも大手）がこういうコトをやってくれないと、「そんな思い切ったことして大丈夫だろうか？」となかなか思い切った仕様にできない。どうも日本は保守的なのである。

ゲームシステムは、「RPG」と言ってしまえばそれまでだが、今までのコンピュータRPGとはかなり毛色が違う。「PC98の中で生活する」という感覚だ。宿屋で仲間を集めて、宿屋の主人から冒険の依頼を受け、それを成し遂げてお金をかせいで……の繰り返し。ただそれだけなのだが、ゆえに奥が深い。レベルアップがない、最終目標がない、マップはプレイするたびに違うなどと、あらゆる面でオキテ破りのRPGとなっている。これまでのコンピュータRPGにはない、テーブルトークRPGらしさをコンピュータで再現し、そこにまたアートディンクならではの「こだわり」が随所に見られる、といった感じなのだ。




←オープニングのグラフィックだ。なかなか渋いぞ！




←幻想的な雰囲気でボワ～ッとロゴが出てくる。ゲームをプレイする前には必ず見よう！

# まずはキャラクターメイキングなのだ

それでは、順を追ってゲームを説明していこう。まずはハードディスクにインストールする。面倒な手順でもないので、それほどの時間もかからないだろう。メインメモリは555Kバイト以上ないとダメなので、FEPなどは切り放しておこう。ハードディスクからの起ち上げも可能だが、マニュアルどおりに起動ディスクを作ったほうがいいみたい（いずれの場合もマスターディスクは必要）。

で、ゲームが始まるとプレイヤーキャラクターを作成する。年齢は18歳から35歳の間で設定でき、若いほどパラメータが低い。キャラは老衰するので、18歳からプレイすれば長くプレイできるけど最初がツラく、35歳から始めればパラメータは高いがプレイ期間は短い、という仕組らしい。慣れてないうちは、「おじさん」ぐらいの年齢から始めたほうがやりやすそうだ。

面白いのが「弱点」というパラメータ。「暗所恐怖症」「お化け恐怖症」「男性恐怖症」などと、そのキャラの弱みを決めることができる。パーティの仲間になるキャラも弱点は存在し、冒険中には何かと悩まされることになるだろう。

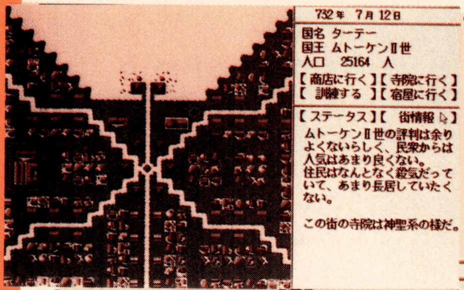
各能力値は筋力、知力、器用度、敏捷度、知恵、魅力、体格、精神力があり、エキストラポイントと呼ばれるボーナス値を自由に振り分けてキャラが完成。これの値によってヒットポイント、スタミナポイント、マジックポイントが決まる。

納得がいくまでできたところで、いよいよゲームスタートだ。

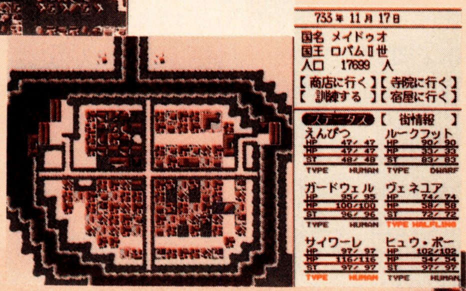



←最初はキャラクターメイキングから始まる。弱点なんていう面白いパラメータもある

# 街の中は出会いと情報収集なのだ




←その街がどういうところなのか、知っておいても損はしないね。一応チェックしてこう




→街並みのデザインはいろいろある。フィールドのあちこちに街はあるぞ

街で行うことは、主に情報収集、冒険の依頼を受ける、アイテムなどの売買、訓練などである。

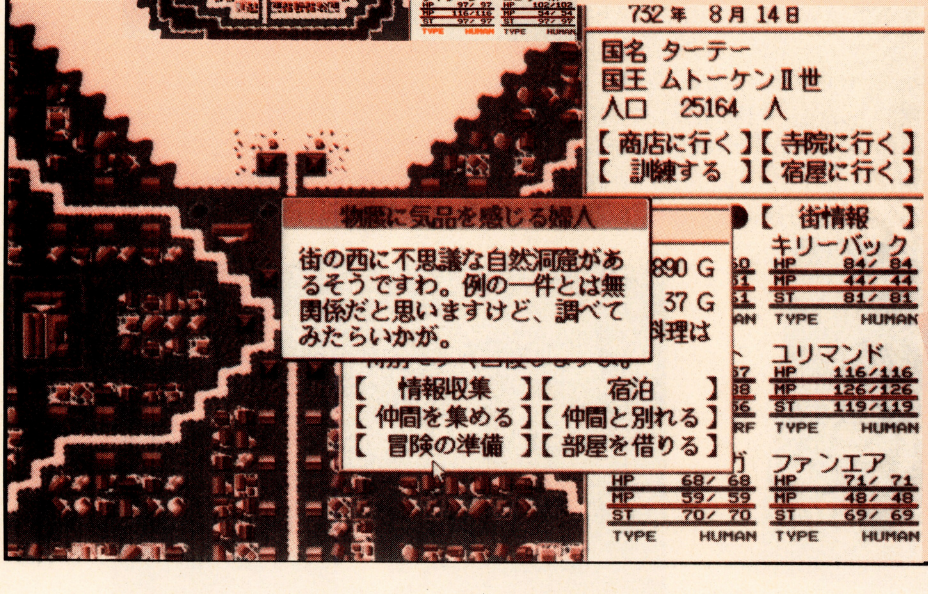
最初は宿屋に行って仲間を集めよう。街にはいくつか宿屋があるので、そこで一緒に冒険してくれる仲間を見つけるのだ。

仲間が揃ったところで宿屋の主人から冒険の情報を聞く。ここでクエストを請け負う。気に入らなければ「やらない」でもいい。その冒険がどのくらいの難易度かは、金額などで判断できる。最初は安いものから手掛けたほうがいいだろう。

次は商店に行って武具を揃える。最初、プレイヤーはダガーしか持っていないという、じつに情けない装備なのだ。安いヤツでいいからひととおり揃えよう。

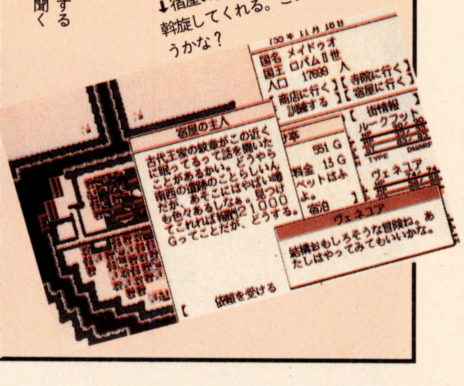
あとは、寺院や訓練所に行って修業を積んだりしてもいいが、ここはお金がたまってからのほうがいいだろう。

そして、準備が整ったところで、いざ冒険へ！となるわけだ。



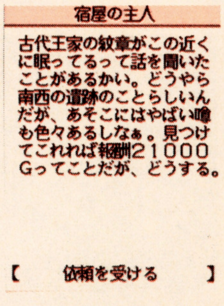

←宿屋ではその街や周りに関する情報や、冒険に関する情報を聞くことができる

↓宿屋の主人に話を聞くと冒険を斡旋してくれる。この冒険とかどうかな？

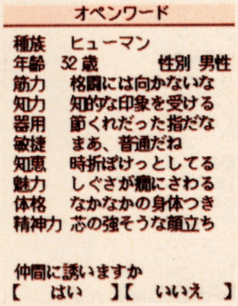


## 宿屋に行く

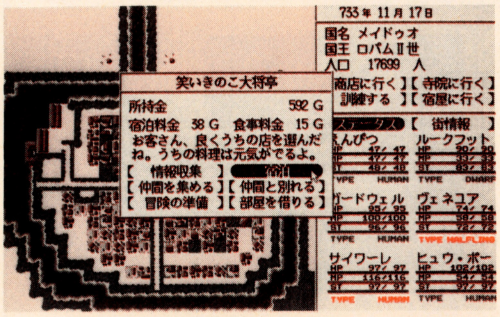
街に着いたら、とにかく宿屋をのぞこう。仲間を探すのはもちろん、いろいろと情報も聞けるし、冒険に必要な食料なども買える。冒険の依頼もここの主人から受けられ、「××を届けてほしい」「○○を退治してほしい」というのが多い。内容と報酬金額、期日などをよく見て、引き受けるかどうか決めよう。期日を超えたり、途中で投げ出したりすると「もうお前には頼まん！」とか言われる。




↑21000Gももらえるの？　その古代遺跡とやらはどこにあるの？



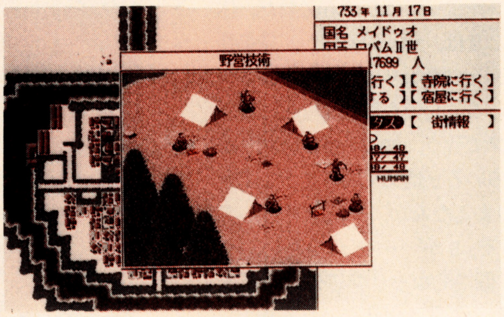

↑パーティのメンバーに加えようとすると、その人の雰囲気がわかる。この人にするか？



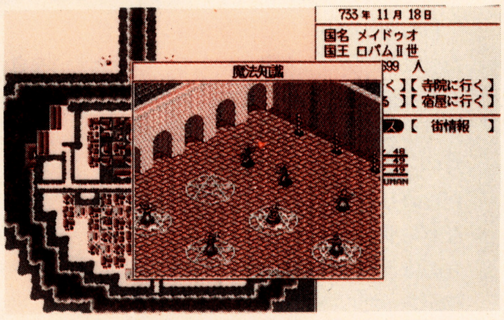
←宿屋ではこんな感じのメニューが出てくる。食料やランプ用燃料もココで買う

## 訓練する

このゲームではモンスターと戦っても冒険を終了しても経験値が入るとか能力値が上がるとかいうことがない。強くなるためには修業のみ！ってことで、この訓練所だ。戦闘技術(14種類)、魔法訓練(８種類)、盗賊技術(５種類)、野営技術(３種類) の中から１つだけを１か月学べる。この訓練を受けるときは、それまで組んでいたパーティは解散となる。また、どこかで会うこともあるだろう。



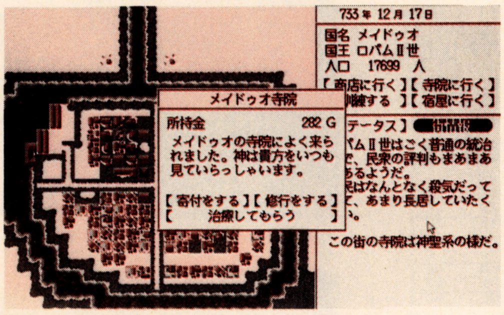
←野営技術を学んでいるところ。フィールドでは必ず(キャンプ)はするのでキチンと学んでおこう



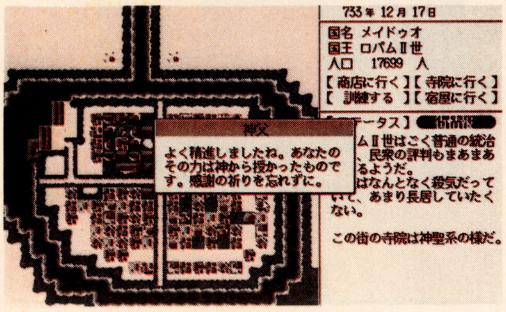
→基礎的な魔法知識を学んでいるところだ。戦闘において、魔法は武力以上に発揮することがあるぞ

## 寺院に行く

宿屋で休めばヒットポイントやスタミナポイントなどすべて回復するが、やっぱり何日かかかる。その点、寺院なら瞬時にして治療してくれるので、冒険の期日がせまっているときなどはココを利用するのがいいだろう。また、訓練所にもあるが、魔法関係の修業もココで行える。寄付をして、そこの司祭の説教を聞くのもいいね。たまには、心身ともにリフレッシュさせないと。



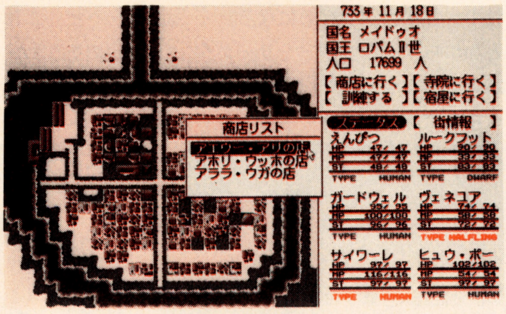
→寺院では寄付、修行、治療を行える。まあ、あまりお世話になるところではないだろう



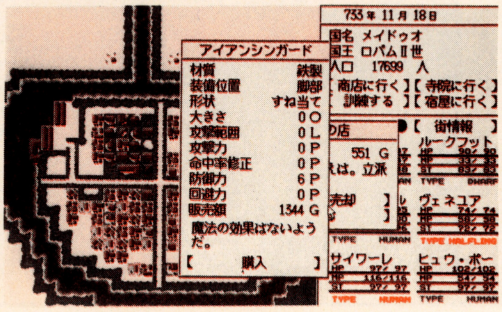
←寄付をするといろいろと説教してくれる。たまに聞くと、何やらありがたい気もする

## 商店に行く

武器や防具を売買する場所。頭、首、胴、腕、脚、指、右手、左手にそれぞれ装備でき、各アイテムには大きさ、攻撃力、防御力、命中力、回避力、攻撃範囲、材質、装備位置などの詳しいデータが用意されている。基本的に高いものほどいい武器ではあるが、重くて装備できない場合もあるので注意。冒険中に入手したアイテムを鑑定してもらうのもココだ。



←各街には、商店は3〜4つぐらいあるらしい。店によって売っているものは違う



→買う前にその武器の能力を見ることができる。ん〜、これなんかよさそうだな

# フィールドは危険がいっぱいなのだ

街で得た情報をもとに、その方角に向ってテクテクと歩く。歩けばドンドン時間が経過していき、朝、昼、夜となっていく。目的地までは長時間（というか何日も）歩かなければならないので、途中でキャンプを張って休むのも必要だ。休息をとるときは、何時間寝るか、見張りを置くか、その見張りはどういう順番か、などを決める。装備や戦利品などの整理もキャンプで行う。他のキャラに話しかけて、いろいろと情報を聞くこともできるが、「おまえなんか、リーダーとして認めないぞ」とか「……ど〜でもいい……」という個性的なセリフ以外の有益な情報は、たぶん聞き出せないだろう。

目的地となっているダンジョンは、館だったり洞窟だったりと様々で、歩いたところを自動的に記録してくれるオートマッピング方式だから迷子になることはない。ダンジョンを歩くときはただ歩くだけのものと、じっくりと周りに注意しながら歩く調査歩行がある（当然、こっちのほうが時間がかかる）。何か怪しい物があったら特定調査のコマンドでいろいろ調べてみよう。宝箱に対しては解除回収のコマンドだが、結構しつこく調べないと罠の有無やカギ解除もできないぞ。

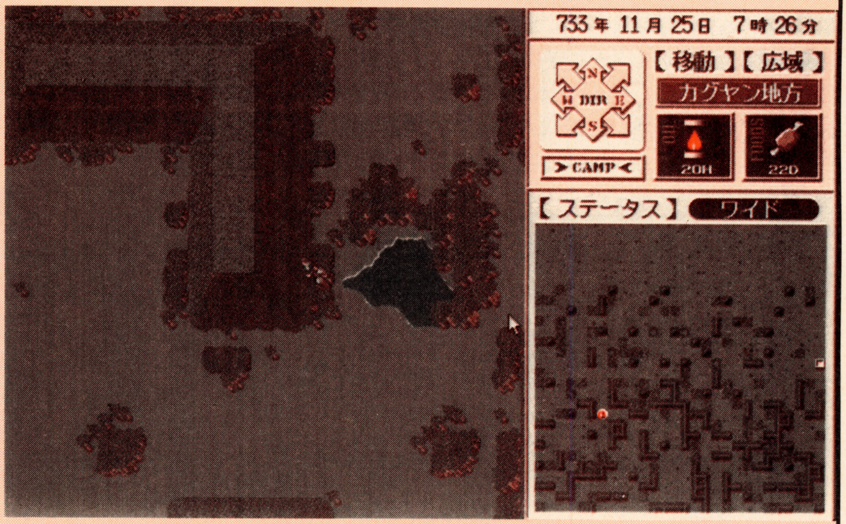
戦闘は、フィールドでもダンジョン内でも敵と遭遇したときに行うことになる。縦横32ブロック、高さ10ブロックのフィールド上でリアルタイムに敵味方入り乱れて戦う。プレイヤーは、自分のキャラに対してどの敵を攻撃するかという指示をするだけでOK。他のメンバーへは「かけ声」のコマンドで「あのモンスターを攻撃してくれ！」と頼むような形になる。当然のことながら、プレイヤーをリーダーとして認めていなかったり自分勝手なキャラだったりすると、まるで言うことをきいてくれない。みんなをまとめるのはツライの〜という立場も実感できるぞ。

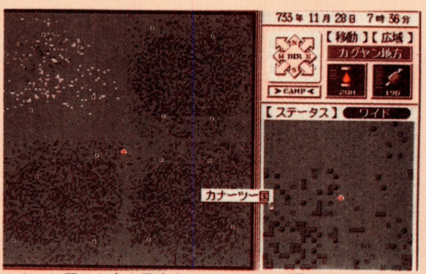
この戦闘、最初のうちは見ていて楽しいが、だんだん飽きてくる……という人もいるだろう。そういう人向けに短縮モードがあり、グラフィック表示なしでサクサク進めることができる。

戦いであるからには、死ぬことだって当然ある。プレイヤーキャラが死ぬとその場でゲームオーバー。他のキャラが死んだ場合、死体を寺院まで持っていけば復活する場合もあるが、あまり成功しないらしいので、かわいそうだが死んだキャラはその場に置き去り……となってしまうことが多い。どうしても愛着があるキャラだったら復活を試みてもいいが、結果を期待しないほうがいいだろう。

冒険の目的を達成したら、またもとの街に戻って報酬をもらい、新たな冒険に出る……と、これの繰り返し。単調という印象はあるが、ゆえにのめり込める作りになっている。とにかく、一度はプレイしてみる価値はあるだろう。

→これがフィールド画面。右下に周りのマップを表示させておこう

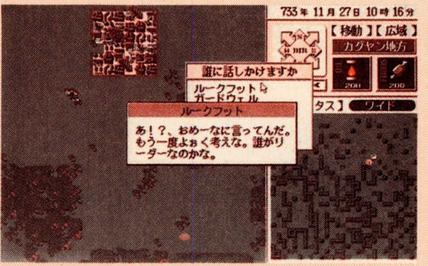


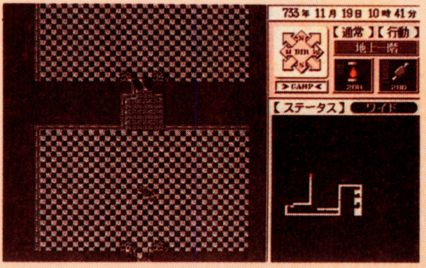

↑もっと周りを広く見渡すこともできる。現在地や目的地をチェック！



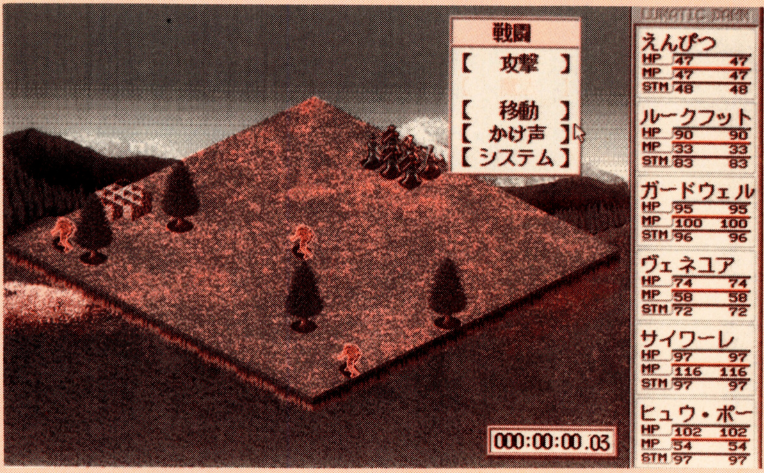

↑キャンプで装備の整理。もうちょっとお金貯めて、いい武器を買おうっと




↑パーティのメンバーとお話することもできる。みんな、言いたいこと言いやがって！




↑ダンジョンの中のグラフィックも、そこの雰囲気に合わせたものになるぞ




←戦闘シーンはリアルタイム。モンスターをガンガンやっつけろ！

# とりあえず冒険してみたのだ

何はともあれ冒険してみよう！ってことで、最初の冒険を終了するまでの経緯をザッと追っていきたいと思う。以下に、カメ次郎の冒険を記す……。

「というわけで、わたくしことカメ次郎がちょっくら冒険してみた。まずはキャラメイクか。名前はカメ次郎だろ、年齢は25、性別は男、弱点は筋肉恐怖症（なんだ？）と……。あとはエキストラポイントを振り分ければいいんだな。自分と同じように魅力を上げよう。

んで、街に行くか。何をするにせよ1人じゃ寂しい。寂しがりやでナイーブなカメ次郎としては、もっと仲間がほしいぞ！

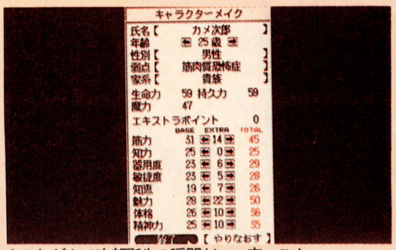
あちこちの宿屋に行って、どうにか6人パーティになったぞ。自分にオイサキッド、カントルーク、メイサアート、ヒュウ・ポー、ジャイカダン。とりあえず、筋肉系はいないようだし、まあこんなパーティでいいか。

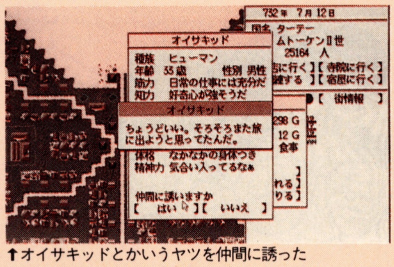
さぁて、これで、と。何か手ごろな冒険はないかな〜。む〜〜、どれも難しそうだなぁ。モンスターを退治！ってやつは、ちょっとやめておこう。手ごろな……おおっ！「オルゴールを館にいるお婆さんに届けてほしい」ってのがカンタンそう！ 報酬は500Gだけど最初から無理はしないようにして……と。

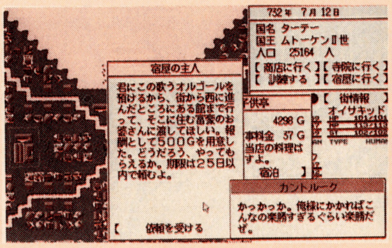
装備をまとめて、いざ冒険！ ん〜、遠いなあ。それっぽい建物がないぞ。ん？ これくさいぞ。ここか！ オルゴールを婆さんに渡して、「ありがたや」というありがたいお言葉をもらって、街に戻って……。

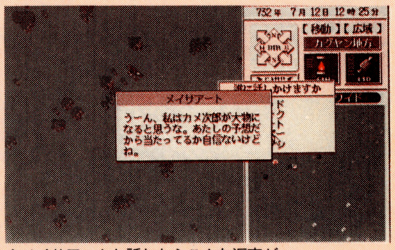
んが！ 帰宅途中で戦闘!? 勝てる……かな？……む……無理……だ……な……。ダメだ！ これは退散しよう！

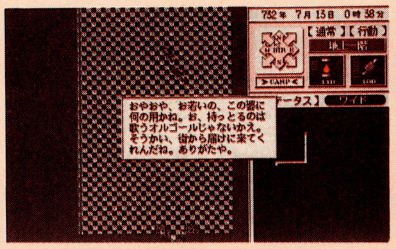
ふう、どうにか街に戻ってこれた。宿屋に戻って金もらおっと。　　　　（未完）

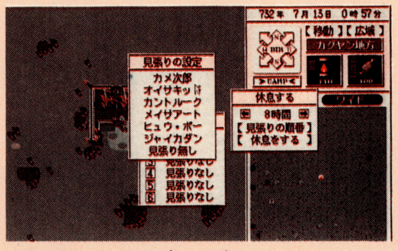

↑これがカメ次郎誕生の瞬間だ。一応、こんなキャラにしてみた

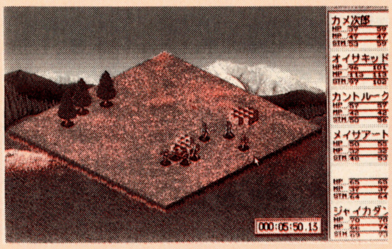

↑オイサキッドとかいうヤツを仲間に誘ったら快く（？）OKしてくれたぞ！

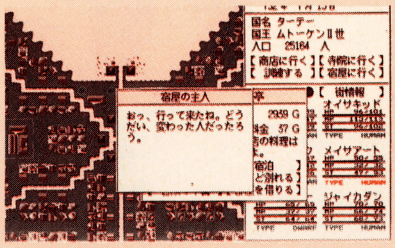

↑まあ、最初はこ〜ゆ〜簡単な冒険でいいんじゃないかな〜


↑メイサアートと話したらこんな返事が……。オレに気があるとか？（笑）


↑オルゴールを届けたら、なんともそっけないお礼の言葉……


↑帰る途中、とりあえずみんな疲れているようだから休憩することに……


↑し、しまった！ この戦闘は退散したほうがよさそうだ？


↑いいからさ、もうサッサと金ちょうだいよ。次の冒険の準備で忙しいんだから！

## CD エルフのクリスマス

■発売／NECアベニュー
■価格／2800円〈発売中〉
■製品番号／NACL-11

クリスマスともなると、「2人で過ごす」のが当たり前のようになっているが、1人っきりのクリスマス！ってのもそれなりに楽しいものである。街を歩いているだけでカップルをどつきたくなるということは確かにあるが、カラフルな街並みを見ているだけで十分「それなりの」気分にひたれる。家に1人でいる場合でも、音楽のひとつでもあれば、結構クリスマス気分を満喫できてしまう。

それにもってこいなのが、この「エルフのクリスマス」だ。「サンタが街にやってきた」「恋人がサンタクロース」などのクリスマスソングをエルフの美少女キャラ（がちゃ子：剣崎あきら、ルナ：雪絵れな、一葉：いまのまい、夢津見：高木春恵、舞：小原昌子、美砂：長嶋陽子）が歌ってくれるという、なんともゴージャスなCD。その他にもショートドラマや『ドラゴンナイト』などのゲームメインテーマなども収録されているぞ。全18曲とも、軽快なアレンジに仕上がっている。



↑ジャケットは各キャラがサンタの格好しているイラストだ




## 同人師たちの秘訣を盗め!

# 同人誌の王道を行く

**同人誌観察学会**

冷夏の夏コミを過ぎて、いよいよ迎えるは冬コミ。そこで、自ら積極的に同人誌活動を展開しつつ、かつ買い手としても、観察者としても、一騎当千の猛者たちを召集。ここに「同人誌観察学会」を発足し、同人誌のノリのままに、来る冬コミ対策を指南してもらおう。王道を知ればこそ、脇道に迷うのも楽しいんである。


よしっ
ストII系はOK!
次 セラムン行くぞ!
ぎっしり
旧東欧の買い出しかよ!!
この暑さはテメーのせーか!!
おおっ
アニメネタの同人ソフト!!
まっ 個人的には自信作です
クリダー 友の会
あ・あれは ピーの宮様!
やっぱり来てたのか…
見てって!
ワァ
買って、
ワァ
きっちり脱ぎ☑
川田F・C
やおい
ボクらんとこは気合入ってるよ! なんせホラ グラフィックがさー あの メジャー誌に描いてる ○○っていんじゃん? カレ実はボクらのネットの メンバーなんだけどね、 まーボクらなんてさー、こと コンピューターに関してはアレ じゃん? でもモノの良 実際にはグラフィックがも のすげーワケでさ~
わかった 買うよ 買うって…
でろ~ん
1400円のとこ 1000円で いーや
うおっ
まほろば北治だ!!
ガス
ガス
泣いていい?
by 鎖骨童子
やられた
表紙だけかよ!!
バシッ

# その一、備えあれば憂いなし、しかし備え過ぎは禁物と知れ。

会場から、疲労困憊のうちに家路に急ぎつつあった。ふと耳をすますと「筑前がさぁ」と、楽しげに語るひとの声。うむと唸って目をくれれば、大きな紙袋はご同輩のあかし。豊臣秀吉といわず、筑前というのは戦記系の手だれ。軽く目礼すれば、打てば響くがごとく、彼の口元がほころび、わたくしもまた大いに納得しつつ、深い眠りにつくのであった。今年の夏コミのささいなひとコマである。

読者諸賢よ、ついにわれわれの聖なる祝祭、冬コミが目前にせまった。ブース獲得をめぐるさまざまなドラマもあったであろう。手塩にかけた同人誌を世に送る場を失い、かつて購った同人誌の奥付や古い手帳をチェックしまくり、ブースの片隅に座をしめんと、一喜一憂東奔西走の厳しい季節もめぐったのであろう。しかし、あとは前進あるのみ。会場にさえ足を運べば、何とかなる。そう確信するなら、かならず報われるんである。

この度、新雑誌の貴重なページを汚して、われわれ委員会による冬コミ攻略徹底指南を開陳せよとの名誉なお達し。しかとうけたまわりました。人生の四分の一強を同人誌に捧げたわれわれ、あえてこのように仰々しい語り口でせまるのも、正体は諸賢が見破ってほしいとの、切なる願いがあるゆえ。われわれは誰かという謎は、冬コミ会場でかならず明かされるであろう。おっと、これからつらつら述べるのは、あくまで入門編である。同人師と讃えられよう強者どもは、笑ってやってくださいな。去る幕張時代、宿泊先にあてもなく、寒さにふるえつつ路頭を迷った頃に比較するなら、ここ何年かは天国である。地方で地道に活動をつづけるご同輩は、えりゃーラクになったっけが、ぜひ東京へおいでませなんである。

まず、早朝から長蛇の列についてだが、これくらいの辛抱なくて、何が同人誌かといいたい。辛抱たまらん者に幸はない。ときおり、マスコミの取材をかたってひと足さきに会場にもぐりこまんとするうつけ者を目にするが、取材についても今は厳重です。ましてや、コスプレのままに編集者だといいつのる者、無理に声を低くして、兄貴のシークレットブーツはく中学生諸君、これはバレますよ。無知だろうとタカをくくって、警備員さんに取りいろうとするのも、見苦しい。忍耐すれば、それだけ喜びが大きいのは人生の習い。長蛇の列でも気おくれすることなく、心に太陽を持てば、けっして裏切られない。これこそがコミケの世界なのだ。

さて、当日にはリュックと多数の紙袋持参は当然。カタログによって事前にブース位置を確認すること、シミュレーション・ゲーマーのごとくあれ。広い会場をすばやく駆けぬけるのに、チンタラと片手にバッグ持つは必敗、に決まっておる。お札はなるべく百円玉、五百円に両替しておくのも常識。おつりがないとあしらわれ、やっとくずせど現物はなしでは、悲しすぎます。分厚いコート類の下に夏用の軽装も、もはや当たり前すぎて話にならん。わが友はメガネは走行に向かずとして、この日のためだけにコンタクトを用意している。歌舞伎役者なみに汗をセーブせよと明言したいところだが、ここに季節はない。天国はいつも夏。この心構えを肝に銘じてもらいたい。

いちばん悲しいのは売り切れ。ここはいったんはあきらめるほかない。ただし、あまり素直にあきらめてもらっては困る。じっくり事態を静観しつつ、何回も何回も、誠実かつ落胆の表情をもってウロウロしてたら、よっぽど悲しい顔をしてたんでしょうね、アドレスをうけとってもらい、原価&送料のみにて、売り切れ本のコピーを頒けてもらったことも数知れない。しつこくせず、けどモノほしげ。このあたりは、テレビドラマで大地康雄の演技を研究し、鏡の前でかならず練習してほしい。まあウルトラ・メジャーの本は無理ですな。これは各雑誌の読者コーナーを使って気長に待つか、当日、会場で友達を得、コネを使いまくって入手する以外に道はない。ただし、作家のファンレターの募集、各雑誌にありますよね。ここで思い切っていってしまうと、某ゲーム系コミックの編集者は、すべてのファンレターを作家に渡すものの、その際、とりわけ感じのよいお便りに「○○先生が手伝った本、見たいなあ」とあったのを目ざとく心にとめおき、打ち合

せ時に「じつは先生のファンが」と切りだしてサイン入りをじきじきせしめ、読者に贈ったという美談があった。つまり平常より心のすべてをコミケに備えおくことが大切ということ。このエピソードにはまだまだ先があって、その編集者にお礼かたがたの編集部見学を申し入れたところ、あっさりＯＫが出、あまつさえ次季に問う同人誌のために、作家にコメントつきカットを依頼してくれ、見事約束を果たしたというではないか。その本はもちろん完売。うれしい悲鳴が会場にこだましたというから目頭は熱い。日頃より編集者のおぼえめでたければ、こんなこともあるんである。これはとくに地方のひとは有利らしく、編集部見学の門を開いている雑誌に向けて、まめに面談を申し込み、上京の欠かさざるべきプランに、編集部見学を組み込むことを、ぜひおすすめしておきたい。ポイントは、ここでも「しつこくせず、けどモノほしげ。あとは、日頃多忙をきわめるひとへの、やさしく心あたたまるひと言。これに尽きます。編集部にいきなりダイレクトに電話、「いま東京に来てるんですけど、こから会ってもらえますか」は、避けること。連絡なしの直接訪問は絶対にいけない。われわれの苦い経験も含めて、これはマイナスの印象をもたらすこと、すこぶる強。そもそもゲームメーカーや編集部のデスクで作家が仕事をしてるなんざ、まずありません。メーカーならば「新作のテストプレイをしてみない」と声がかかるのに、親しくなってから最低半年は待つ謙虚さが必要。過度の期待は禁物し、編集者、メーカーのスタッフと親しく口をきくことがどれほどの富となるか、じっくり考えてみなさい。テーブルトーク好きのひとで、マナーにうるさいひとにかぎって、この点をしくじったりするもの。マナーとルールのしばりが、ゲームをおもしろくするという基本を忘れてはならない。

話を元にもどす。コミケでの失敗は、次回にかならず役に立つ。表紙のイラストで、どひゃーとうわずりつつ千四百円払って開いてみたら、大先生は表紙のみ。こんな経験は誰もがしている。コミケ出身の作家で、いまも良心的な本を出している先生はたくさんいるけど、全体からすれば少ないのは事実。ここでむやみに腹を立ててはいけない。作り手からすれば、その表紙を頼むまでに千里の道程がある。先の編集部見学も、そのひとつの道程であったかも知れぬ。そこは大目に見ようではないか。本物を見極めるには、にせものと出会ったウラミをテコにするものである。ほんとうはここで、よい同人誌と悪い同人誌の見分け方を指南せねばなりますまい。正直、多少の経験とカン、それしかない。同人誌に善悪はない、と公言したいが、心ないサークルもあることはあるので、残念至極ではある。怒りがプロを育てる。そう信じて、われわれも日々勉強しております。

## その二

# いったん退却するが上策、しかし粘りは肝心と知れ。



# その三、客引きの性根を見極める心眼をとことん養うべし。




貴重な時間を台無しにするゆゆしき存在のひとつが、客引きである。いちおうの目的を果たしたあとならば、あきらめもつく。

ところが、押された調子で空いブースに立ち止まざるをえなくなって、ヘンに目があったらおしまいなヤツ、いませんか？　ミニガンの勢いでしゃべくって、立ちさろうとすると、汗ばんだ手で握られたりして。そもそも、われわれ同人誌をこよなく愛する者はシャイだから、カン違いした自信の持ち主には、いたって弱いものだ。五百円の損失ならいいか。耳元で気の弱い天使がささやく。しかし、ここは断固、人格変貌の快挙をなさねばならぬ。コミケでムダしてはならぬのは、金銭ではなく、時間である。時間をロスしてクソゲーを買うのは、粋狂な趣味人におまかせしたい。列に割り込む、おばちゃんみたいなひとにガツンと肘でこづかれたら、ゲーセンで鍛えたスピード運指でくすぐりかえすくらいのことをしようではないか。しつこくつきまとわれたなら、魂をダルシム化して、不吉かつキリッとにらみかえそうではないか。

あと、困まっちゃうのが、妙に話が合っちゃったりして、つけ回されること。経験を話そう。そのひとはけっこう有名だったので、聞けばああとうなずく諸賢も多いにちがいない。そのひとは、小脇に98ノートをたずさえた、最初はイイ感じのひとであった。趣味も合いそうだし、立ち話しながら英気を養うのも悪くないと、つい仏心を出して、運が尽きた。かれは98ノートを取り出して「クイズしませんか？」といった。怪しい予感が走ったが、もう遅い。かれの98ノートには、某ゲームのキャラや世界観に関する、終わりなきマニアックなクイズが仕込まれていた。10問までは答えた。それから何問答えさせられたか。しくじっては、何度あわれみのまなざしに射抜かれたか。これ以上はいうまい。約1時間後、かれの新しい獲物が見つかるまで、わたくしは奴隷状態におかれた。それどころか、かれは、こちらの行動をすべて見透かすかのように先々に出没し、手を振ってほほえんだ。そのあと、われわれと、仲間うちのサークルで打ち上げに行ったら、いつの間にか、かれもついてきた。それから都内の会で、何度かれのクイズの餌食となったことか。そのおかげでわたくしの性格は鬼になった。だから、感謝もしているけれど、じつはいまもコミケでかれに合わないかと、日々ユーウツになるんである。げに恐ろしきは、つきまとい死神男。はじめてコミケを体験するひとには、あの経験だけはさせたくない。よって、せめて、せめてコミケの日だけは、イイひとはやめにしましょうと、心底注意をうながしたい。交友の輪をひろげる格好の天国は、油断と弱気で地獄になる。敵を見分ける野獣の本能。本能の参加者が、コミケを制す。

## その四、

# それらしき者を見かけた折りは、心鎮めつつ熱きまなざしを注ぐべし。

心を鬼にしつつ会場を一心不乱に探訪すると、かならず目にするはずだ、業界のひとを。編集者にかぎれば、長髪色白ゾンビ系が、ひと昔までは多かった。が、冷戦の終わったあたりから、バリエーションが増えてひと目で判別することがむずかしくなった。しかし、特徴がないことはない。まず、目が血走っていないし、何人かの取り巻きがいる。カタログを無視して、気ままに実地検分しつつの、まぐれ買い中心である。リュックよりはウエストポーチ、ジーンズ＆メガネが多い。一見、地味。特徴のないことが特徴の感じ。こんなひとを見かけたら、さりげなく近づいて、耳を全開である。まあ15分もすれば、何の雑誌か、正体は知れる。ときに、現象としてのコミケを取材してる一般誌もあるけれど、そういうひとは、取り巻きがいないし、態度がどこかよそよそしいので、すぐわかります。ときおりパロディを取り締まる大手ゲームメーカーのにいちゃんもまぎれ込んでいるが、目がコワイし、ある特定のジャンルを中心に活動しているので、そいつに熱き目線をくれても、意味はない。ねらいは、ゲーム誌コミック誌のプロの編集者である。

幸いにして、そのひとがI've編集部員だったらどうするか。まず、つかずはなれず、気づかれぬように観察しなさい。欲まるだしだと、先方も警戒するから、目が合ったなら、お互いたいへんですねくらいの軽いスマイルを投げなさい。あちらがほほえみかえしたら、もう大丈夫。作り手なら、ブースに連絡し、その人物が通った際、ちょっとは目立つ言動で、とにかく気づいてもらいなさい。つかつか寄ってきたら、自信のあるページを開き、こちらは先方に注意してないフリして、単なるお客様として接しなさい。そして、同人誌を手に取って20秒くらいたった頃を見はからって「あ、編集の方ですね、読み方でわかります」とおだてなさい。この段階で7割の編集者は買ってくれるものです。タダであげてはいけない。恩きせがましいと、ヒネクレた解釈をするひとがいるからね。ちゃんと買ってもらい、その替わりオプションをつけなさい。過去のものでもなんでもいい。アピールしなさい。あ、強引にサイン色紙を渡したりすると、機嫌をそこねるので要注意。明るく、親しみやすい態度。女性が有利ゆえ、その大役は、女性にまかせなさい。もし、男性のみなら、一見して寡黙ふうのひとにまかせなさい。編集者は疲れて、ナーバスになっているもの。ブースを憩いの場にすれば、編集者は「じゃあ、ここでひと休みしようかな」となって、しばらく居つくはずです。

買い手としてのみ参加のひとも、ここはチャンスです。編集部見学のいちばんの近道であるからして、とにかく心鎮め、熱いまなざしを注ぎなさい。そのため、イラストのひとならイラストを、小説のひとなら小説を、つまり当日はサンプルをかならず持参すること。持ち込もうと思っていたマンガがあれば、その場で読んでもらおうとせず、ＯＫが出たら、あずけちゃいなさい。そして、気長に待ちなさい。これを足がかりにしてプロになった作家、たくさんいます。投稿しようと思いながら宛名を書いてないハガキ、これはかならず持参し、いつでも出せる状態にしておきましょう。

編集部見学にからめていうと、かつて某誌の編集者と、カラオケにごいっしょしたことがあった。そのひとは普段は温厚だが、ビールを飲み、マイクを握ったら、バーサーカーになってしまった。とぎれとぎれの話を総合すると、とにかく疲れているとのこと。その原因の60%は、読者にあった。プレゼントはまだか、なぜあのレベルのハガキが載って、わしのは載らんのか等々、電話をキラってさえいらっしゃった。そのひとは鼻息も荒々しく、こういった。「わしだって、さぼっているワケではないの。ただ雑用に追われて、細かいご返事できないだけなの。読者のみなさん大好きなの。ただ、ただ…」。同席していたすべてに、熱いものがこみあげました。ゲームやコミックが好きでやっている仕事のひとを、追い詰めてはいけない。コネができても、あせらず騒がず。心配があれば、ハガキで出す。これがエチケット。ハガキはかならず読む。これはウソではありません。同人誌の問い合わせに、返信用切手を同封しないひとがまだいるけど、ここらへんから、すべての無礼がはじまっているのです。

# その五、過剰な友情が、ときに悲しき結末を招くと知れ。

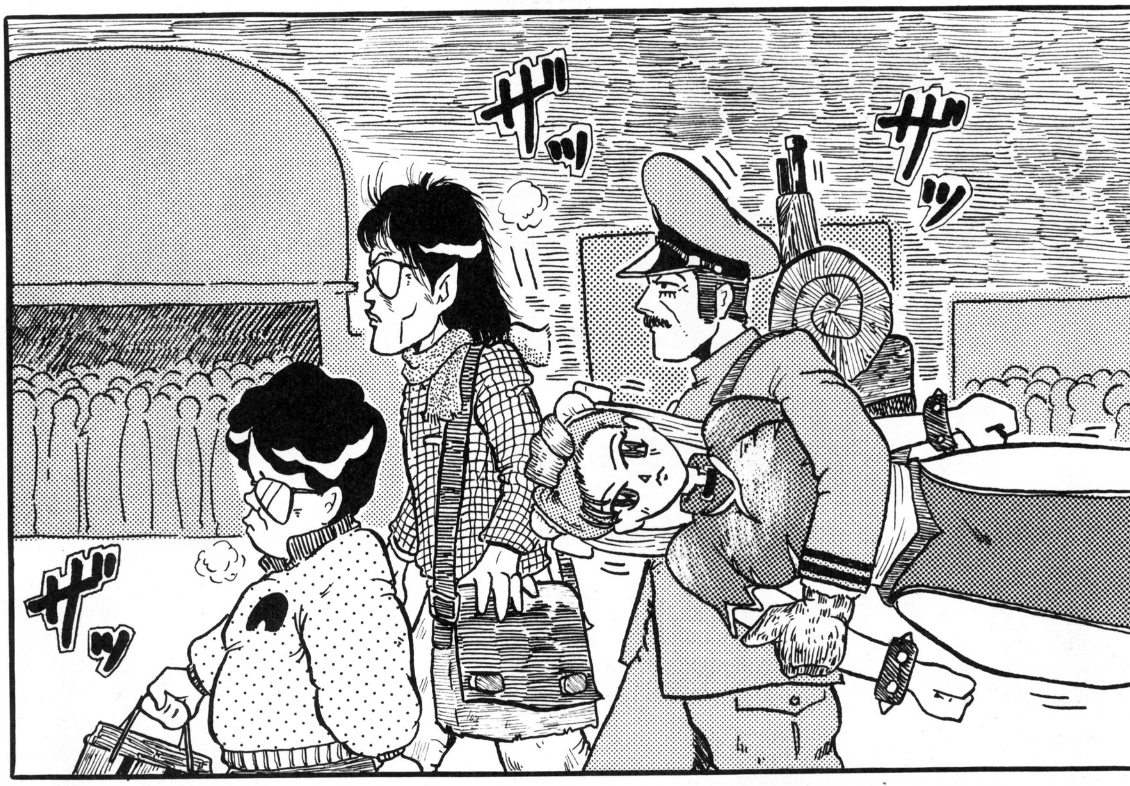
ここで、サークル活動を円滑かつ有効的に進める極意を述べておこう。われわれはゲームが好きだ。温泉好きやグルメでもあるまいし、旅に出ることもないし、まして旅先でゲーセンに行くわけでもないのに、『全国ゲーセン・マップ』が欲しい。文楽の人形を作るひとが名人で、フィギュア作りが変人とののしられようと、いっこうにかまいまへん。世間の役に立たんものに入れ込むことは、芸術家に同じ。ゲームの楽しみを知らんひとは、とことんかわいそうだとさえ思う。ウノひとつがテーブルトーク的熱狂ほとばしるゲームと化す喜びは、どんなものにもゆずりわたせない。

この手の人間が仲間である以上、思い入れはひと一倍つよい。げんにナコルルをバカにしたため、われわれの元を去っていった同人もいる。結局、極意はないというか、あるというか、ゲームの勢いにまかせて、キャラやゲーム本体をうかつにクソ呼ばわりしないのがひとつ。同人のだれかが投稿で大きなあつかいをうけたら、心のなかの天ぷら油がグヅグツ煮たぎってたとしても、あくまで平静に、祝福すること。ゲームは紳士淑女のたしなみ、過度なおせっかいはつつしむこと。とくにゲーセンで競い合うと、ひとの目があるせいでしょう、対立が悪化するので要チェック。マスタリングの不手ぎわで死んでも、その場で罵倒しないことなどなど、当たり前のことが、ときに大きな決別をもたらすんである。とくにコミケで多少名が知れて、ひとの同人誌に力を注ぎ、ほんらいの方の原稿を落とすと、バチ、かならずあたります。純粋ゆえに心のすきまは埋められない。これは、われわれが痛い目にあっているからこその、実感のこもった教訓である。

わたくしだって、何だお前と思う。イタリアの戦艦に詳しいのが、そんなに自慢かよとムッとすることもよくある。何がナポレオニックだとも思うし、作家と仲良しのがナンボのもんじゃい、とつい口がすべりそうになって、息をのむこともしばしばある。ついつい某編集部の○○さん、よく知ってると、ピノキオ鼻になることもある。が、ここはガマンだ。ゲーム好き、同人誌愛好家にとって、いつもゲームのできる仲間、それもマルチゲームのメンツがそばにいることは、ほんとうに心づよい。ひとりでコンベンションに行くのがさびしいなら、なおさらである。やっぱりディスプレイだけでなく、ひとならではのアクシデントが楽しいテーブルトークやマルチの仲間は、何モノにもかえがたい。月並みだけど、辛抱ですな。

味方はサークルの人間にとどまらない。よくあるんだ、中学生が町のオフセット印刷屋のオヤジを困らせてる風景。金色はべつにお金がかかります。印刷は、赤・黄・青・黒の四色をいろいろ混ぜ合わせ、かけわせてやるんであって、いかにもゼータクなパッケージを見本にして、誌名は、この色と同じにしてじゃあ、トーゼン無理がある。諸賢よ。印刷屋のオヤジをうやまい、素直に教えてもらおうではないか。うまくいくと、けっこう教えてくれて、従来の五分の三くらいの値段でおさまること、あります。ワープロを打てるなら、父親や親類を頼って、休日に機能性の高いワープロを使わせてもらったりで、商業誌に見劣りしない本はできます。せっかくパソコンがあるんだったら、勉強に力点をおいたねだり方で、ゲームからの卒業をにおわせつつ、ソフトを買いそろえよう。アルファベット、アメリカのフォントで、二万書体もある。絵の方である程度ウデを上げたら、あとは本作りに凝る。変人と呼ばれるのは、ささいなことにこだわらざるをえぬことを意味する。ならば、こだわりぬいた本作りの方にシフトをおいてみよう。まじめくさい話だけど、今後の同人誌は、画力に加えて、編集の力が問われるはずです。I'veでは、どんなアイディアが誌面を活かすのか、じつに楽しみなんだけど、プロの企画はじゃんじゃん盗みたい。たとえば、ゲームのクロスレビュー、あれは性格と好みがはっきり出るから、一回ためす価値あり。キャラをクロスレビューするのもいいかも知れない。いっとき、たくさん出ていた同人誌版○○辞典とか図鑑、あれには名作が多かったものなあ。素朴さの時代から、よりマニアックの時代へ。これからは、絶対にそうなります。

## その六、
# オヤジを敵に回すべからず、それこそが同人上手の道と知れ。




さて、いろいろと、まったく役に立ちそうもなく、具体策にとばしい与太話を飛ばしてきたんであるが、最後にいきなり総論めいた言い訳に逃げよう。

われわれはオタクと呼ばれることを、まったく恥じていない。オタクがつよいのは、自分をオタクとして笑える客観性にあると思う。あたまかきかき、自分て、ヘンだよな、と宣言する冷静な一面があるんである。だから、こうやっていろんなことを書きつつも反省したり納得したりが入り乱れているんである。

われわれがどんなサークルか、それについては、多少の誇張があっても、イラストの世界に近い点にウソはない。会場で、われわれらしき一群を見かけたなら、ぜひとも声をかけてくださいな。当日、奇怪なクイズで身動きがとれないひとを見たなら、そやつに天誅を下しているわれわれがいるはずだ。初心者の諸賢よ、死神野郎はわれわれにまかせて、心おきなく冬コミの魔力に魅せられてほしい。そしてご同輩ともども、年に二回しかない祝祭を、目いっぱい堪能してほしい。キイワードは、常識に従え、なんであります。

## お便りを!

じつは、この原稿、とうに締切を過ぎて、カンヅメ状態で書いてます。トホホホホと、使えんギャグで身も心もズタズタである。書き直しどころか、文字の直しすらする時間もない。

そこで提案。

この原稿から、文字のミス等20箇所以上見つけたひとのなかから、抽選で（抽選するとは、かならず三百通以上のハガキが舞い込む確信にもとづいている）10名の読者諸賢に、われわれがコレクトした同人誌や、アバロンヒル社やラベンスバーガー社のボードゲーム、マルチゲームを進呈したい。すごく理屈っぽいものになっちまったから、反論もさぞ多かろう。反論については、とくに優秀反論には、ゲームでお礼をいたします。宛先は、編集部・同人誌観察学会にハガキでよろしく。

ただ、常識が大切という点は、共感してもらえるはずだと思うのだが、いかが。

では、冬コミで会おう。

# AKIHABARA
## 同人ソフトショップレポート




## メッセサンオーⅣ・同人ソフトショップに直撃取材!!




⬆メッセサンオー本店。ちょっとした秋葉原通なら何度か立ち寄ったこと事があるかも

この本の読者なら市販されている美少女パソコンソフトのことは詳しく知っていると思うけど「美少女同人ソフト」となるとどうだろう？　存在は知っていても、実際に手に入れてプレイしている人は、意外に少ないんじゃないだろうか。「美少女同人ソフトに興味はあるけど、即売会に行く暇もないし……」そんな美少女同人ソフトビギナーをなんとか救うべく、美少女同人ソフトを扱っているお店を取材し、現状を調査することとなった！

今回取材させていただいたのは、パソコンソフトやファミコンソフトの新品・中古販売の老舗、株式会社メッセサンオー。

本店の２階で同人ソフトを専門に販売しているとの噂を耳にし、この目でどれだけの数が販売されているか確かめるのが目的だったが、いざ現場に行ってみると、予想以上の同人ソフトの量に圧倒されてしまったのだった。しかも今回は同人ソフトのジャンルの中でも美少女モノに限定しての取材にもかかわらず、フロアの大部分が美少女同人ソフトで占められているではないか！　つい数年前まで店の片隅にひっそり置いてあった美少女同人ソフトが今やワンフロアを占拠してしまわんばかりの勢いで増殖していたとは……。恐るべし同人パワー。ああ、もう疑う余地はない。美少女同人ソフトを入手したい者はメッセサンオー同人ソフトフロアに向かうべし！　ココは毎日がパソケットだ!!



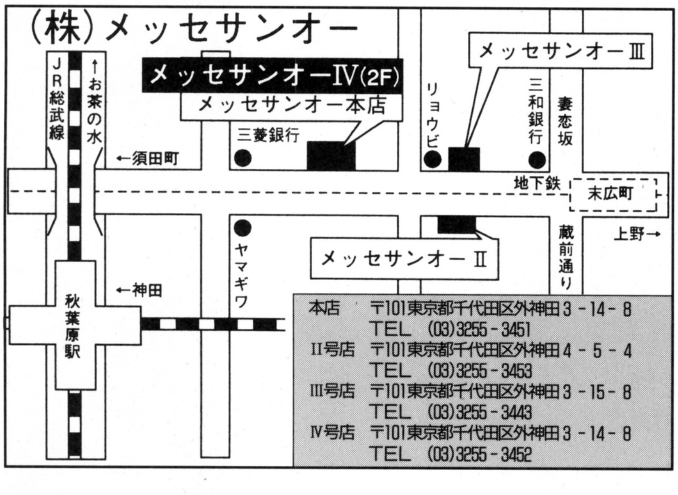

⬆インパクトのある階段。ここを上ると同人のワンダーランドが広がっているのだ！



⬆ズラーッ！と並んだ同人ソフト。サンプルの画面写真を見ながらソフトが選べる

## M·A·P

株式会社メッセサンオーは現在４店舗。近々、海外のソフトを専門に扱う５号店もオープンする予定







⬆今回突然の取材にもかかわらず、暖かく迎えてくれた店員さん。いろいろな質問に笑顔で答えてくれた

# INTERVEW

はたして、どんなひとが同人ソフトを買うのか？　どんなジャンルが多く作られているのか？ 素朴な疑問をぶつけてみたぞ!

## はたして今のソフトの現状は？ 現場の生の声を聞いてきたぞ!!

**I'ｖｅ（以下、Ｉ）**：早速なんですが、メッセサンオーでは、いつ頃から同人ソフトを扱うようになったんですか？

**メッセサンオー（以下、メッセ）**：店内に同人ソフトのスペースを設けたのが１年半ほど前です。ウチはパソコンソフトの他にも基盤や輸入ソフトも扱ってます。当初は本格的に取り扱うつもりはなかったんですよ。どちらかというと他店にはないものを扱って少しでも宣伝効果があれば上々、くらいに思っていたんですが、いざ置いてみると、なかなか評判が良かったものですから、だんだんスペースを広くしていったんですよ。

**Ｉ**：本店の２階に同人のスペースが移ったのは最近ですよね？

**メッセ**：いわゆる「同人ソフト」というジャンルがある程度確立してきて、パソケットなんかでも質の高い同人ソフトを作るサークルが多くみられるようになったんですよ。まあ、同人ソフトを作る側と買う側の需要と供給のバランスがとれてきたっていうのがフロアを設けて同人ソフトの販売に本腰をいれた一番の理由ですね。

**Ｉ**：素朴な疑問なんですけど、同人ソフトを買いにくるのは、どんな年齢層が一番多いんですか？

**メッセ**：客層は時間とか曜日によってだいぶ変わってくるんですが、やっぱり一番多いのは20代の方ですね。時間に余裕のある学生さんだとか……。多分会社帰りだと思うんですがスーツを着た方も多いですよ。

**Ｉ**：会社帰りにですか……。日本の経済を支えるビジネスマンが同人ソフトを買う姿を資本論の祖マルクスが見たらなんて言うでしょうね。

**メッセ**：泣くんじゃないですか？

**Ｉ**：ハハハハ……なんか本気で笑えませんね。ところで店内に同人ソフト募集の張り紙が貼ってありますが、月に何本くらいソフトの持ち込みがあるんですか？

**メッセ**：ひと月に２、３本というところです。残念ながら、募集をしても実際にソフトを持ち込んでくれるサークルは非常に少ないんですよ。

**Ｉ**：それは驚きですね。私はてっきり店内で販売している同人ソフトの大半が持ち込みのものだと思ってました。

**メッセ**：そうなってくれるとウチのほうとしてもありがたいんですけどね。実際はウチのスタッフがパソケット等の即売会に出向いて、出来のいい同人ソフトを作っているサークルに声をかける場合が多いですね。

**Ｉ**：その声をかけたサークルの作品を店に置いて、売れた分だけサークルと店の利益になるわけですか？

**メッセ**：いえ、ウチの場合はスタッフがテストプレイをしてみて、売れそうなソフトだと判断した場合はサークルからある程度の数を買い取ってしまうんですよ。当然売れなかった場合は、店の損になってしまうわけですから、店で販売する同人ソフトは厳しく評価しているんですよ。店でそれなりのリスクを背負う以上、販売する同人ソフトを選ぶ際の基準みたいなものはありますしね。

**Ｉ**：基準というと、例えばＨの描写が過激すぎるものはダメとか、そういったものですか？

**メッセ**：うーん、そうですね。ウチとしても売れることが大前提ではあるんですが、あまりＨ描写がドギツすぎるものは、置かないようにしています。例外として、どうしても店で販売したいと思うほど出来のいいソフトは、サークルにお願いしてＨ描写を手直ししてもらう場合もありますが、そう頻繁にあるわけでもないですから……。それともうひとつ、絶対に置けないソフトは版権ががからんだものですね。

**Ｉ**：セーラー服を着た５人組が出てきて、変身しちゃったりするやつとか……。

**メッセ**：そう！　まさにそれです。あとはサークルのうちわウケで終わってしまうものもちょっと……。質の高い同人ソフトをパソケット等の即売会に行けない人にも買える場を作ってあげようというのがウチのモットーですから。

**Ｉ**：なんでもかまわず、売れればいいってものでもないわけですね。一口に同人ソフトといってもジャンルもたくさんあるでしょうし、当たるか外れるか分からない福袋のようなソフトでは買う気もわかないでしょうしね。では最後に、同人ソフトフロアの宣伝をどうぞ。

**メッセ**：今、パソケット等の即売会も多く催されていますが、数に限りがあったり、お目当てのサークルが参加してなかったりして買いのがされた方。また通販で手に入れたいけれどもソフトが届くまで待ちきれないという方。メッセサンオー本店２階では即売会と同じ価格で、質の高い同人ソフトを数多く取り揃えておりますので、ぜひ一度、足を運んでみてください。

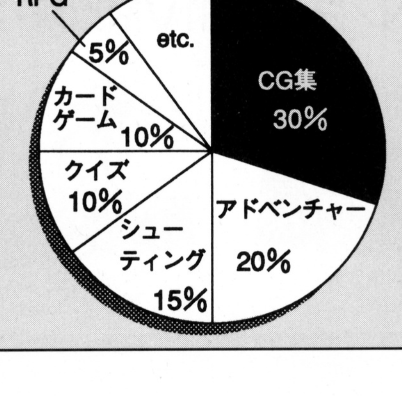
**Ｉ**：本日はお忙しい所、本当にありがとうございました。

（10月某日、メッセンオー本店にて）

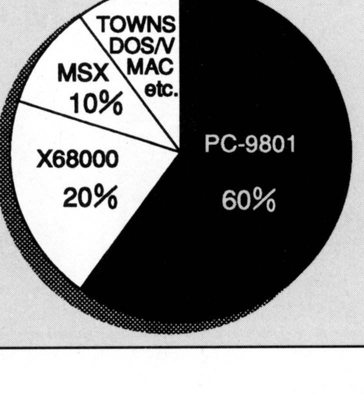
注：現在メッセンオーでは通信販売は行っておりません。

### D・A・T・A

・メッセサンオーで販売している同人ソフトのジャンル別の割合



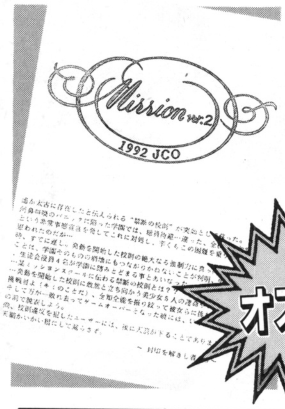

・メッセサンオーで販売している同人ソフトの対応機種の割合



# メッセサンオー人気同人ソフト ちょっとだけレビュー！



↑なんとPC-8801対応の同人ソフトもある。古いマシンを眠らせている人は、ぜひとも起こしてあげよう




クイズ

## Mission ver.2

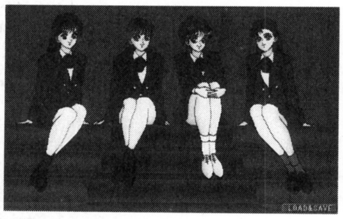
### JCO／PC-9801VM以降

オススメ！

クイズに答えて女子高生の制服を１枚ずつ脱がしていく脱衣ゲーム。最終目的は四天王と呼ばれる女子校生を倒して、学園の禁断の謎を解くことだ。しかしやっかいなのがこの四天王。20問正解すると服を脱いでくれるけど、カワイイ顔してなかなかの難問を出してくるのでなかなかHな画面が見られない。気の短いひとはだいぶストレスがたまるかも……。でも問題の数はあまり多くないので、プレイごとに正解をチェックしていけばいつかは四天王のHなポーズをすべてみることができるはず、急がば回れだ！

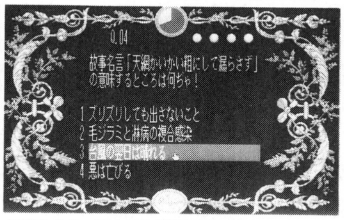
最近、なにかと騒がれる女子高生。なんとかお近づきになりたいとは思っても、マスコミの報道とはうらはらに女子高生のガードはかたくて、現実にはうまくいかないもの。そんなウップンを晴らしてくれるこのゲームで思う存分、女子高生と知的ゲームを楽しもう！

たちはだかる四天王



↑誰にしようかな……４人ともカワイイから迷うよなあ

ひたすら答えろ！




↑答える！　ひたすら答える!!　そう、目的はひとつ……

ちょっとサービス



↑オイオイ、あれだけ難問を出しておいてこれだけかい？

百年早いわね♥



↑くー!!　むかつくぜ!!　憶えてやがれ、いつか……




## エッチアドベンチャー S.A.

アドベンチャー

### 田中ブラザース／PC-9801VM以降

シナリオが２本用意されたオムニバス形式のアドベンチャー。CGのグレードもかなり高い。女のコは超カワイイぞ!!

シナリオ１は宗教の勧誘に来たおばさんと、その娘ゆかちゃんとねんごろ（死語？）になろうとする主人公との掛け合いが楽しめる。シナリオ２では、お互いに恋心を抱いてしまった兄と妹のストーリー。終盤に妹をとるか、慕ってくれる妹の友達をとるか、大きな選択を迫られるのだが、ここでキミの近親相姦度（なんやソレ）がわかるかも。



↑宗教の勧誘にきた中学生のゆかちゃん。これって犯罪？



↑シナリオ２の主人公の妹。このあと兄にキスされる




## VISION2

アドベンチャー

### M・I・N／PC-9801VM以降・X68000

ノーマルモードとアダルトモードが選択できるアドベンチャー。

主人公をけなげに慕うアリサとチョッピリ浮気心が芽生えてしまう主人公とのからみで、ストーリーは小説を読むようにサクサク進んでゆく。初めにノーマルモードを選ぶとHシーンはなくなるけど、やっぱりおすすめはアダルトモード。主人公のフラチな行動を知しつつも、ひたすら主人公を信じて、最終的に身体まで許してしまうアリサの姿は感動的。ああ、あのアリサちゃんがあんなことやこんなことまでしちゃうなんて……。



↑アリサ主人公に寄り添うの図。うーむ。やっぱりカワイイ

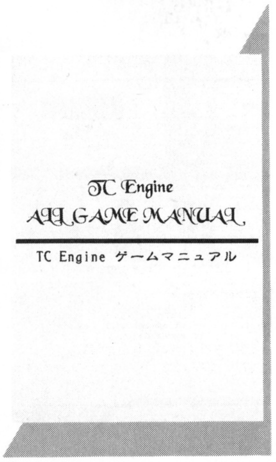


↑アリサ服を脱ぐの図。けっこう着やせするタイプなのね

―アンナ・ミダラーズ―
# Anna Midaller's

アドベンチャー

## TC Enjine／PC-9801VM以降





⬆おしり、オシリ、でんぶ。さわるっきゃないね！


⬆なまにゅう。うーむ。おいしいもんなのか？

女のコに囲まれたハーレムで暮らしたい……。オトコなら1度は夢見るものだよね。このアドベンチャーは、そんな永遠のオトコの夢をかなえてくれるぞ。

物語の舞台となるのは「アンナ・ミダラーズ」という、どこかで聞いたことがあるような名前のレストラン。ここでは大勢のウエイトレスがありとあらゆるサービスでお客をもてなしてくれるのだ。そう、おさわりあり、○○あり、××ありの超過激サービス。くれぐれもこのゲームは成人してから遊ぶように。

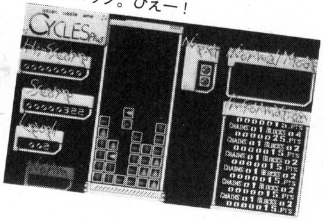
アクションパズル

# Cycle's Plus

## D.S.T&D.S.K／PC-9801VM以降




⬆タイトル画面の女のコ。ゲームはけっこうムズイぞ！


⬇休む間もなくドンドン落ちてくるブロック。ひえー！

ポコポコポコと上からブロックが落ちてくるテトリスタイプのゲーム。ブロックは上下左右の矢印ブロックとプライマーというスペシャルブロックの5つ。

上から落ちてくるブロックを順番入れ替え、回転などの操作で、うまく矢印をひとつのサイクルにする、つまり循環させるとブロックを消すことができるのだ。ゲームモードも高得点をめざすNOMALモード、面クリア制のTASKモード。さらに対人、対COM戦もありと盛りだくさん。お買得だよ。

# いつみの中学生日記

CGノベル

## Asica soft／PC-9801VM以降




⬇本当にえっちだなこの娘は……。勉強の方もしっかりね




⬆あまり早く覚えすぎても。これぱっかりは……ねえ

スペースキーを押すと紙芝居のようにCGがパパッと変わっていくCGノベル。

姉の部屋をのぞいてしまってからというもの、突然、性に目覚めてしまい、寝ても覚めてもセックスのことが頭から離れなくなってしまった中学生のいつみ。そんなマセたいつみが繰り広げる、ひと夏のロスト・バージン奮戦記。ストーリーが過激な割に不思議といやらしさを感じさせない明るいキャラクターたちがディスプレイ狭しと活躍してくれるぞ！　軽快なBGMもGOODだ。

CGノベル

# HI MEGA SISTER!

## CHAN2 SOFT／PC-9801VM以降・X68000





⬆脅されるシスター白雪。脅しに負けちゃだめだぜ！


⬆シスター白雪&あゆみ危機一髪！　だが、しかし……

リターンキーをプッシュして物語を進めていく、お手軽CGノベル。

物語は、とある教会が悪党に乗っ取られそうになるシーンから始まる。「この教会は私達のものです！　おひきとりください！」「お高くとまってると、この娘をバラしちまうぜ！」……とこんな感じでストーリーは進んでいくが、やっぱりそこは同人ソフト。一筋縄にはいかないのだ。そう、シスターには凄い秘密が……。

あれ？　そういえばシスターって処女じゃなくてもいいのかな？

# 同人誌の焦点

## 即売会に行かなきゃ始まらない

「ついに、念願のロリ本に挑戦しちゃったぜい！」

最近ますます増えている女の子による美少女同人誌のフリートークを読んでいるとこんなフレーズにお目にかかることが多い。うーむ、とうとう男女問わず、エッチなことをおおっぴらに語れるよい時代になったんだな。しかし、それはそれでちょっとこわいかもしれないゾ……と、ブルセラショップに眉をひそめ、日本のショーライに思いをはせる政治家的心情になってしまうのも、我身の歳のせいだろうかなどとついつい考えてしまう物悲しい季節であることだよ（詠嘆）。

いやいや、季節のことなどどーでもよかった。気になるのは、「ロリ本」ということばなんである。野郎どもの間で「その手の本」を指すのに使われることばというと、ふつう、美少女本とか男性向け創作、あるいは面妖本あたりだろう。が、女の子の本だとまず、このことばにはお目にかかれない。これは、実は同人誌の歴史とふか〜い関わりがあるんである。てなわけで、即売会へ早く行きたい、狙い目の本を教えろ、とはやる下半身を抑え切れない読者の声は無視して、ざっと同人誌の歴史をおさらいしてみよう。

同人誌というのは、もともとその名のとおり、ファン＝同人の仲間内でのみ読み回されるものであった。これが、いまのような巨大な存在へと膨れ上がったのは、ひとえにコミックマーケットの存在とその方針によるところが大きい。あ、ちなみにコミックマーケット（コミケットもしくはコミケともいう）は、年に2回、夏と冬に開かれるオバケ即売会を指す固有名詞であって、即売会一般を指すことばじゃないから、注意するよーに。閑話休題。そのコミケ、もともとは創作漫画同人誌中心の即売会であった。ところが、同人誌ならばなんであろうと受け入れるという方針をとり、それを貫こうとしたために、分裂や会場流転など、いくつかの騒動をのりこえつつ、いまのようにとてつもなく巨大な存在になったのである。

その中で美少女同人誌というのは、この２、３年まで、常に縮小の運命にあった……といったら、驚くだろうか。コミケの歴史を流行でいえば、JUNEものを中心とするホモパロ（栗本薫の「ぼくらの気持」に詳しい）→ロリコンブーム→C翼・トルーパーを中心とするアニパロやおい全盛期と移ってきた。その中で、美少女同人誌はロリコンブームを受け継いで、やおい全盛期の影で細々と続いてきたものなんである。だから、美少女マンガという呼び名を知らない女の子たちには、いまだに「ロリ本」などと、なんだかいまいちピンとこない名前で呼ばれてしまうというわけなのだ。……んで、ようやく最初の話題にとつながったぞ。それが、ここ最近崩れて、セーラー○ーン人気や女の子たちの大量流入もあって、美少女同人誌ブームの時代がきたんである。だから、最近の美少女マンガ誌やパソコン誌だけを見て、ヨシ！エロ本を買うぜっといき盛ん、下半身もっこりな青少年は、じゅーぶんちゅーいしてほしいのだ。このブームはいつ崩れるかもしれないバベルの塔なんである。この塔を神の逆鱗にふれず、長生きさせるのは、1にも2にも買い手しだいなのだよ。キミだって、いつまでも美少女同人誌買っていたいでしょ？

と、まあ、こんな具合に買い手としての心構えがまず大事だ。マイナージャンルであることを知らないパンピー読者が大量に流れ込んで必要以上に騒ぎをでかくしているのが、この昨今の状況。サークルに嫌われては元も子もないぞ。

あと必要なのは、中小の即売会へ足を運んで雰囲気になれることだ。その機会に同人誌に詳しい知り合いを作って色々教えてもらうのも大切だ。こういう本を買ってるキミなら、当然パソコンは持ってるだろう。なら、積極的にパソコン通信なんかも利用すべき。同人作家や即売会主催者、同人誌に詳しい強者なんかもたくさんいて、新刊の情報を結構教えてもらえるぞ。それができなきゃ、いろいろな出版社からでている美少女マンガ誌、パソコン誌をこまめにチェックすること。さて、準備はいいかな？　じゃ即売会へゴー！



# ✖ 美少女同人誌の買い方教えます ✖

先日某週刊誌にウラ本流通の巣窟などと書かれてしまったコミケ。
そんなカンチガイ記事には笑うしかないが、実際のコミケはどうなんだろう。
いい美少女同人誌が欲しいんだけど、どんなサークルの本を買ったらいいの？
美少女同人誌のトレンド（笑）はいま？　そんな疑問にまとめて応える！

## 美少女同人誌界の明日はどっちだ!

では、いい美少女同人誌を手に入れよう。ちなみに断っておくけど、これはコミケでの話。時期が時期だから、その方がいいよね。さて、いい、というのは各人千差万別、なかなか難しい。その上、即売会の時間は限られている。しかし、とりあえずここならばある程度の質は保証されているサークルがある。ズバリ、A館サークルだ。有名超人気サークルには長蛇の列ができる。その混雑を避け、大量の行列を収納するために、特定の選ばれたサークルがA館に配置されるのである。頭を使うのは面倒だが、体力があり、下半身のたぎりに身を任せて根性で突き進む自信のあるヒトならば、A館でとにかく買いまくることをお勧めする。……といいたいところだが、この冬から、増加するサークル応募に対応するため、A館の特別配置は廃止されてしまった。今までのA館サークルは各館の外周に配置されることになるという。参考までに今年の夏のA館サークルを思い付くままに上げておこう。

UNION OF THE SNAKE（新田真子）、元祖園田屋（園田健一）、わくわく動物園（天王寺きつね）、SYSTEM GZZY(森野うさぎ)、こたつ屋Co.(たつねこ)、UROBOROS（うたたねひろゆき）、P商会（TRUMP）

安定したサークルはもういい、オレはこれから伸びるサークルを狙いたいという人もいるだろう。そういうキミは、新館1Fの人間の肉の壁に挑む覚悟が必要だ。実際、夏のコミケでは目当てのサークルへたどり着くために、人間の生け垣を幾重も乗り越えていかなければならないさんざんなありさまだった。そんな中でサークルをどうまわるか、少々の知恵と作戦がいるが、挑戦してみる価値はあるぞ。

くろがねプロダクション（がぁさん）、かんちがいクラブ（RaTe）、めんげれくん（キャプテンキーゼル）、ぢたま企画(ぢたま某)

また、某美少女戦士ブーム以前からそのきざしはあったが、ここに来て大きく勢力を増しつつあるのが、女性の描き手による美少女同人誌だ。男性のものとは違って、その繊細な線と丁寧な心理描写は、魅力的だ。これも要チェック。

YAROW. Co；（田村みゆき）、大密党（緑川蘭子）、つけたらBカップブラの会（伊藤園らいち）、ちゃんどら（木村屋いずみ）、PINK・DELICOUS（友里のえる）、林檎堂（まんだ林檎）

ここまで上げたサークルの同人誌を手に入れるには、人混みをかき分けたり、いつ果てるともしれない行列に並んだりと、かなりの苦労を強いられることになるだろう。すでにげっそりとして、なんとか安易な方法はないかと考え始めている人もいるに違いない。しかし、そういう人にはゲノム社の宇奈無英雄が「習慣GREATモーニング」で描いた次の言葉を肝に銘じて欲しい（ちなみにこの本も傑作です）。

「コミケでの読者はいわば切磋琢磨の上に成立した『選ばれし読者』。それらの強者と、楽して本を手に入れようとする読者とを一緒にしてはならないのだ（ドン！と机を叩く）」

（文／小川びい）

### エマージェンシー同人誌界に異変あり!

## 悪魔の誘惑……♂のための「男の子本」が巷を揺るがす

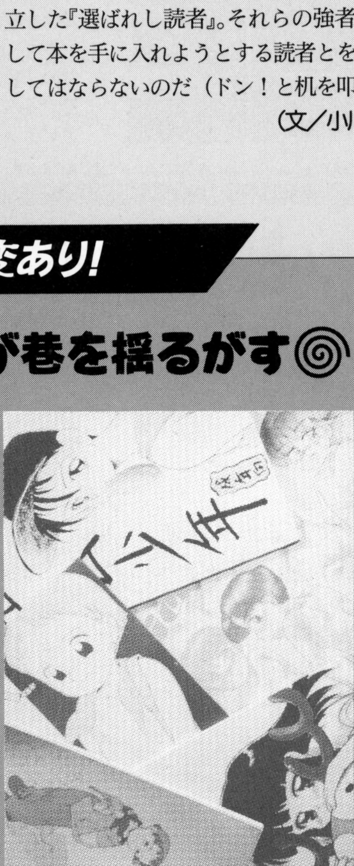
光あるところに影がある……と白土三平先生もいっているように、表があればウラもあるのがこの同人誌の世界。やおいのウラには男の子本がある。

男の子本、といってもいわゆる「さぶ」や「JUNE」の世界とはちょっと違う（そういうのはそういうので、また別の同人誌が存在している）。かわいければ、美しければ、別に女の子でなく、男の子であっても構わないではないか、という、性トーサクといえば性トーサク、まっとうといえば実にまっとうな結論にたどり着いてしまったヒトビトがつくる同人誌のことなんである。

このジャンル、いまから数年前、秘密結社χが出し始めた一連の本が、おそらく始まりだろう。それから、美少女マンガ誌などでもその手の作品を発表している飛龍乱、ひびき純などが続き、近年になって、その手の人をうならせた猫玄の「ラムネスくんをいじめちゃえ」から一挙に広がったといえる。

最近の収穫では、TAKE 4 PROJECT「生ハム少年」(猫玄)、スタジオ一喝魔人「道楽魔人」(ざっくばらん他)、かるま屋「弟よ」(業龍狼他)、そして、ドリフターズのそのものずばり「男の子本」(拝狼他）などが上げられよう。このように、その数はけして少なくないのである。

商業誌でも、陽気婢「フレックスキッド」や小野敏洋「バーコードファイター」などそれ風の匂いのする作品が現れている。噂では、幼年誌で活躍中の某氏が、今年の夏に自分のキャラクターを使った究極ともいえるその手の本を出したともいわれており、今後も予断をゆるさないジャンルといえるだろう（笑）。



⬅これが噂の男の子本だ。この写真にでているのはそのホンの一部

都市の地下深く潜む禁断のビザール情報あれこれを徹底追求!

# U・G〈アンダー・グラウンド〉NEWS

**普段目にすることすらマレな、あらゆるメディアにも紹介されないハードコアでカルトな話題を取り上げるのがこのコーナーだ。人生の裏街道でうごめく雑多な情報を救え！　暗黒の電波を拾い上げるのだ！（取材・構成／青山麗央）**

## 学祭でブルマまつり開催、だが…



ブルセラショップ関係者の摘発で、社会問題にまで発展し、マニアの肩幅もますます狭くなってゆく昨今だが、そんな情勢もものともしないかのように11月1日、明治学院大学の学園祭でアバンギャルドなイベントが開催された。

題して『爆発！　ブルマ天国』。現役女子高生20名が集結して繰り広げられるらしい〜と、情報を入手したボクは「いやー、最近の大学生にもなかなか骨のある奴がいるものだなあ」と感心しながら、さっそく明治学院のキャンパスに足を運んだ、のだが……。

しかーし、ファッキュー！　確かに現役女子高生は登場したものの、ブルマ姿じゃなーい！　ホリプロの社員とか鈴木蘭々ちゃんをゲストに迎えた、ただの女子高生ミスコンやないけーッ！　詐欺だー！　……ま、タダだからいいけど。

唯一ブルマが絡んだのが、釣竿にブルマをぶら下げて、それをつかんだ娘に解答権があるイントロ当てクイズのみ。やっぱブルマ天国なんだから履いてナンボでしょ、とその場に居合わせたみんなで嘆いたのであった。許さ〜ん！




### 真のブルマ魂を味わうビデオ!?



ブルマ好きのあなたにオススメなのが『宇宙少女刑事ブルマ』(2000円)だ。ブルマを履いたヒロインが大活躍する特撮ブルマ・ビデオ（笑）。エンディングテーマの「私はブ〜ルマ〜」ってのが笑えるぞ。冬のコミケでも入手可能。問合せはアビテックス（☎03-3492-3305）まで。

## グッとくるミニコミを発見!







ミニコミ自体もいかがわしくてグー（笑）。価格は確か500円。入手方法などの連絡先は〒171 東京都豊島区雑司が谷2-26-4

### 「香港の素/タイの素」

ひとくちに同人誌といっても奥深い。コミケで手に入るような半商業誌レベルのクオリティを持つミニコミから、コピーをホッチキスで止めただけのイージーなモノまで。そんな同人誌の中から、得体の知れぬ電波を送るアイテムを毎回取り上げていくことにする。今回は10月10日、同人ソフトとゲーム同人誌の即売イベント・パソケット＆ジャンケットで見つけたヘンなミニコミの紹介だ。

その名も『香港の素』（A５判26ページ）と『タイの素』（A５判34ページ）の２冊。〝アジアの素〟なるグループが発行しているミニコミで、まあ簡単に言ってしまえば観光ガイドブックではある。が、しかーし！　書店で売ってるような商業誌ではとても突っ込めないようなハードコアな情報が満載だ！

ごく基本的な旅行ガイドはもちろん、より実用的だし、パソコンマニアはボッキーンもののマニアショップ紹介から風俗情報、ビザール・グルメ話に、果ては他国に渡る方法（香港→中国本土など）まで。ちょっと読みにくいけどオススメ。




次回ジャンケットは来年1月3日、東京都立産業貿易センターで開催予定。詳細は追って掲載しよう

# “マジョドル”って知ってる?

アイドル外道（最近増殖中の究極のアイドルマニアのこと）の間でショッキングな存在として知る人ぞ知るのが〝魔女アイドル=マジョドル〟こと筒井雅美。9月の『歌姫伝説』というイベントで初めて正体を現した彼女。意味不明のビラを配り、SMの女王様ルックで電飾ムチを振り回す衝撃デビューの模様は、ソニー・マガジンズから発売中の雑誌『ピコ・エンタテインメントvol. 2』にて紹介されているが、ここではその後日談をお届けする。

魔女ルックで意味不明の歌を歌う彼女、筒井雅美が10月17日、渋谷の貸スタジオ（笑）サウンド・フォーラムでライヴを行った（当日の動員は約30名。ライヴ終了後にはファンとボーリング大会を催したとか……）のだが、その際、彼女がシングル・デビューしていた事実が判明し、アイドル外道を戦慄の渦に巻き込んでいる。

問題のシングルは7月25日にセンチュリー・レコードからリリースされた『ラスト・オブジェクト／エテンラク』。ユダヤの紋章をかたどった意味不明のジャケットの中央に写る彼女のお顔がステキだが、内容もグーだぞ。〝滅びてしまいましょう、こんな人類なんて〟のナレーションで始まる『ラスト〜』は、各楽器のレベルはメチャクチャだわ、歌詞はこの世の終末を歌った狂った内容だわで、もー大変。カップリングの「エテンラク」も、結婚式で聞ける〝ポワ〜、ホゥエ〜ホゥエ〜ッ〟っていう笙(しょう)の音からスタートし、Aメロ→A′メロ→A″メロってカンジでほとんど変化しない曲調で「ワラワの〜生き様ァ〜とくと見よぉ〜ッ」なんて歌うんだもん（意外と上手かったりする)、たまりません。一度発狂してみたいと思うアニキにはオススメのシングルですぜ。




これがマジョドル・筒井雅美のシングル『ラスト・オブジェクト』。ジャケも内容も意味不明そのもの

発見! マジョドルのシングルCD



渋谷の貸スタジオで行われたマジョドル筒井の戦慄ステージより。狂おしすぎる……



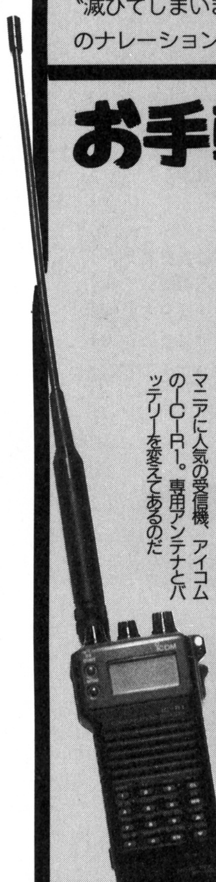
そして、これがマジョドル筒井のアップだー うーん、ショ〜ック ビジュアル〜〜〜ッー

# お手軽ハッカーへの道

〝盗聴〟っていうとスパイ映画やら探偵小説だけの世界のような気もするけど、実はボクらでもカンタンにできちゃうものなのだ。それも、犯罪行為に問われないのがね。

確かに盗聴器を仕掛けちゃったりすると犯罪に該当するんだけど、コードレスホンや携帯電話、各種業務で使われる無線など、空を飛んでる電波を個人的に受信するだけなら、別に違法でも何でもない。つまりラジオでエアチェックしてるようなものになるわけだね。

無線の電波を受信するには免許は必要ない。その周波数をキャッチできる受信機を入手すれば、その日から盗聴の世界が堪能できてしまう。写真はハム・ショップで買える人気ナンバー1の受信機・アイコムのIC-R1（54800円）。これはちょっと高いけど、2万円も出せば入手できる機種もあるぞ。次回からそのノウハウを伝授しよう！



マニアに人気の受信機、アイコムのIC-R1。専用アンテナとバッテリーを変えてあるのだ

# 特殊有名人列伝 vol.1

## 秋葉原のイキなバッタ屋おぢさん




本名●知ってるけど明記はできない
サイズ●身長180cm。体重80kg（推定）
鳴き声●「いかあっスかー」
出没場所●三菱銀行秋葉原支店前
特徴●人なつっこいが何かブキミ?

ごく一部の間ではその存在を知られるミクロな世界のスターを紹介するこのコーナー。第1回は、秋葉原ジャンキーにはすっかりオナジミ、アキバのバッタ屋おぢさんだ。彼はいつもアキバの三菱銀行前で重低音ボイスを上げ、ニコニコしながらチラシを配ってるのだが、風体がグッドすぎるので誰も近寄れないらしい。

# 求ム!特殊情報の数々

てなわけで、トートツに始まったこのページ。今後も一部にしか知られていない貴重な情報の数々を紹介してゆく所存だ。ボクも探すが、読者のみんなも笑える特殊な情報をガンガン教えてくれ！ 一人占めは良くないぞ。街で見かけた不思議なカンバンやビザールなグッズを発見したら現物もしくは写真や図解にして送ってね。返却はしないので気を付けて。掲載された場合は豪華な粗品を進呈。ただし、あて先はこちら！

**あて先**

〒102
東京都千代田区平河町1-7-22
ライオンズマンション平河町K401号室
（株）サーペント I've編集部
「U・G NEWS」係




チケットリサイクル情報

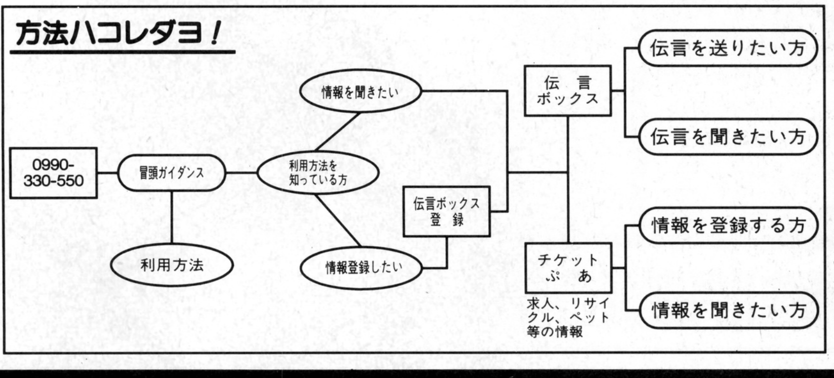
## ケチット ぷあ

コンサート・演劇・映画・スポーツ・イベント・旅行券のあらゆるチケットリサイクル情報チャンネル!

- ㊚チケットをせっかく買ったのに行けなくなった人!
- ㊛欲しいチケットが中々手に入らなくて困ってる人!
- ㊙チケットが余ったから誰かにプレゼントしたい人!
- ♥チケットが2枚あるけど一緒に行く人いませんか?

ミュージカルの本場ニューヨークでは当日券をディスカウントして売ってくれる所があるの知ってる?一人でも多くの人に見せてあげたいのは日本でも同じはず。そこで出現した画期的なリサイクルシステム「ケチットぷあ」!は、ちょっぴりケチでちょっぴりプアな皆の味方!

**方法ハコレダヨ!**




# ケチット ぷあ

# Call/0990-330-550

番組提供・番組発信地:㈱まじかるBOX 東京都台東区東上野4—26—6 上野ビル5F☎03-3842-0990
企画制作・著作:㈱トランフス
(注) この番組は通話料の他に3分120円の情報料がかかります

番組利用で生じたトラブルに関しては広告掲載されてる雑誌とは一切関係ありません
健全なリサイクルを目的とした番組ですので金銭や品物の受け渡しの際は慎重に行なって下さい
万が一トラブルが生じても当番組では一切責任は負えません

花巻シャトルの

# 愛してアモーレ

文／花巻シャトル



〝ブルセラ・ショップ〟みたいのが、テレビや雑誌で取り上げられるのを見るたびに〝女っていいな〟とつくづく思う。うらやましいよ、ほんと……。

こういうのって男女差別を越えた深遠なテーマが潜んでいるような気がする。例えば〝30歳、男性、町屋で一人暮らし〟の下着なんて、なんの商品価値もないだろうし、透けて見えるゴミ袋（東京都内で10月1日から実施）では、捨てるのさえためらわれるのだ。
しかし、〝女子高校生、女子中学生のセーラー服〟なんて、〝女教師〟とか〝女スパイ〟なんかと同様、言葉自体にそんな淫靡な響きさえ持っているではないか!! 体調のいい時なんて、そんな言葉を聞いただけでエレクションしてしまうのさ。
まさに、この男のメカニズムこそが、こうした需要を支えているのであろう。

ところで、〝ブルマ〟ってどうしてあんなに魅力的なんだろう？ 中学校にあがった男のコの前に立ちはだかる最初の禁断の園であることに間違いはない。その後、〝たて笛〟、〝上履き〟などと趣味を進化して、立派にオトコ（立派なオトコとは、この面では言い難い）へと成長していくのである。

さて、〝ブルマの思い出〟は、各人の心象風景にさまざまな足跡を残していることであろう。中学1年生くらいの頃は、2年、3年の先輩なんて全然大人に見えちゃって、しかも女の先輩のブルマ姿は、強烈な色気を放っていたものだ。

私見であるが、ブルマ姿はバスケットボール部にトドメを差したい。バスケ部はなんといっても、6月あたりの体育館での練習だ。ムシムシの館内で、汗ダクダクになって練習する女子部員。ハードな練習にだんだん無口になってくるのに反比例して、湿ってゆく股間。あー欲しい、すぐにでも欲しい。今後はブルセラ・ショップもこうした学校での試合や練習の観戦ツアーを断行し、その場で現役女子バスケ部員のブルマ（Tシャツも捨て難い）を脱いでいただき、即売するという企画を立案していただけることを熱望したい。

マァ、こういう〝使用済み下着〟系のいかがわしい商売は昔からあるようで、着用していた本人の顔を見ることができるようになっただけでも、業界の良心を感じる。〝ダーティ・ハリー〟シリーズのどれだったか忘れちゃったが、男心をくすぐるような文章が書かれたお洒落な便箋に、すげーババァたちが唇にギトギトに口紅塗ってキスマークをつけてるのを見て、キスマークを見るとゲーッが出るような体質になってしまった人もいる（私）。

しかし、自分は10代の女の子じゃないからわからないんだけど、脱いで売るのかね、ホントに？ これだけは自分の目で確かめないと信じられないんだよな。業者のオヤジが穿いてシミなんかつけて売っててもわからないじゃんねぇ。「ちっ／ ションベンの切れが悪ぃな、パンツにシミちまったぜ。まぁ、いいや、店に並べておくか」とか言っちゃてね。でも、その筋の人に言わせると実際に売りに来てるみたいだし……。

自分が女だったら、下着とかはちょっとためらうだろうな……たぶん。制服とかだったら全然抵抗ないだろうけどね（男子学生のツメ襟なんかも需要あるのかな？）。なんなら高校受験の時使った国語の自由自在（馬のマークの参考書／ 69ページに居眠りしてててつけたヨダレでフニャフニャになったあと付）も売ってあげるよ。

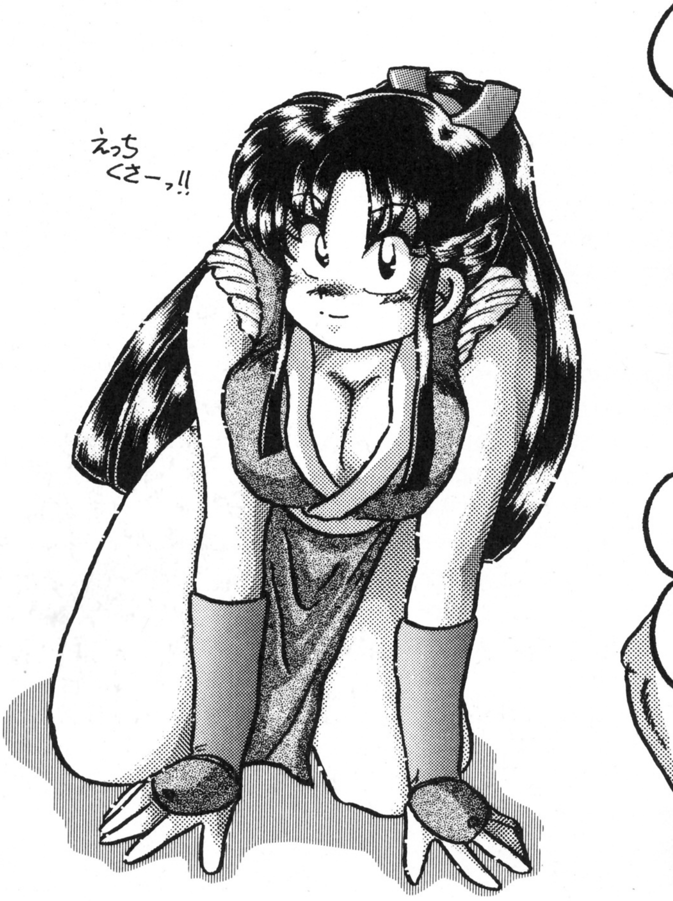
でもそういやぁ、女装趣味の人がいてさ、売りにいったんだって、下着を。その人、社会人だしそんなに金に困っているわけじゃないんだけど。要は自分が〝女〟として、その場で着用した下着を商品として引き取ってもらえるかどうか試したかったらしんだわ。
結局、脱いだ下着にポラロイドの顔写真まで撮ってもらったって喜んでた。その人の言いたいことは、プロを欺けたことが快感だったらしい。人の価値観ていろいろあるもんだ。

この手の趣味に関係するには、やはりある程度の道徳感は捨てなくてはなるまい。まぁ、日本の教育で教え込まれた道徳感なんて安全な社会生活を送るための平均的不文律でしかないんだから、どーってことない。そんなものを他人の性生活に持ち込まれてはたまったもんじゃない（いるでしょ、買春してエイズに感染した人のことを自業自得だとか高らかに言うヤツ）。別に世に言われる変態な人々を弁護するわけじゃないが、そういう個々の嗜好を追求している人たちって、そういう嗜好に気づいたことも幸せだが、後天的に植え付けられた道徳観に縛られず、自分の本能的な感性で性世界を作れていいな、趣味がひろがっていいなと思うのだ。

「お前偉そーなこといってるけど、じゃあ、自分の娘がパンツ売ってたらどーすんだ」って？ もちろん買うよ。ナイス・ピープル万歳。

# ゆるしてちょーだい!

いづみ貴義




## マッチョじじい



## 興　奮


フーッ
フーッ
やだ…
ジョーの奴
目つきが
あやしいわ…
フーッ
息使いも
荒いし…
きっと私のボディを
見て 変な気分に
なってきたのね…
やっぱり こーゆー
刺激的な服は
まずかったかしらん
でも ジョーったら
やらしーわ
そんな鼻血が出るほど
興奮しちゃってサ!
フガーッ
格闘してりゃ
興奮もするだろ
フツー!!
鼻血だってオメェ
になぐられたせいだ!
オホホホ

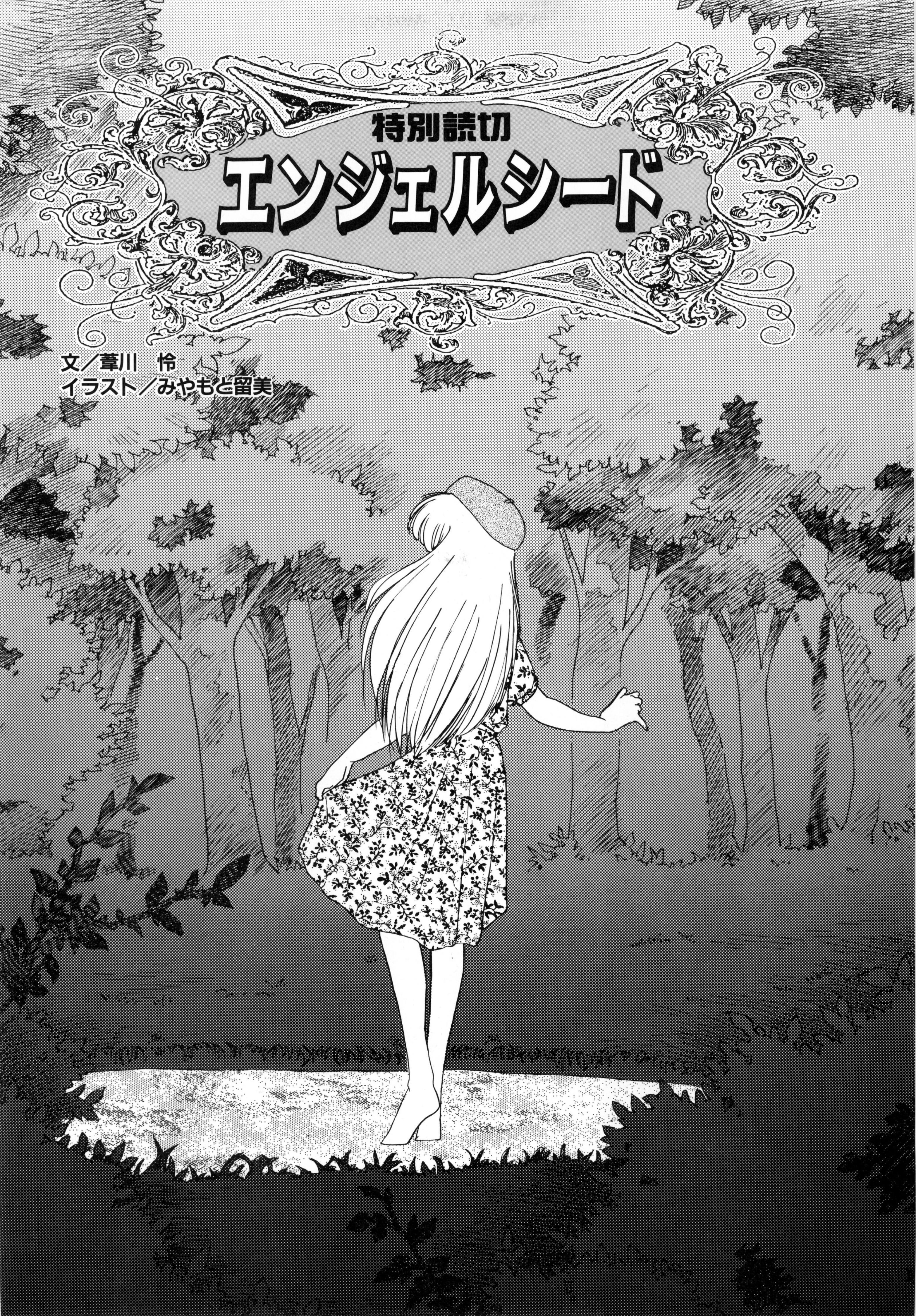
## ボインフェッチ

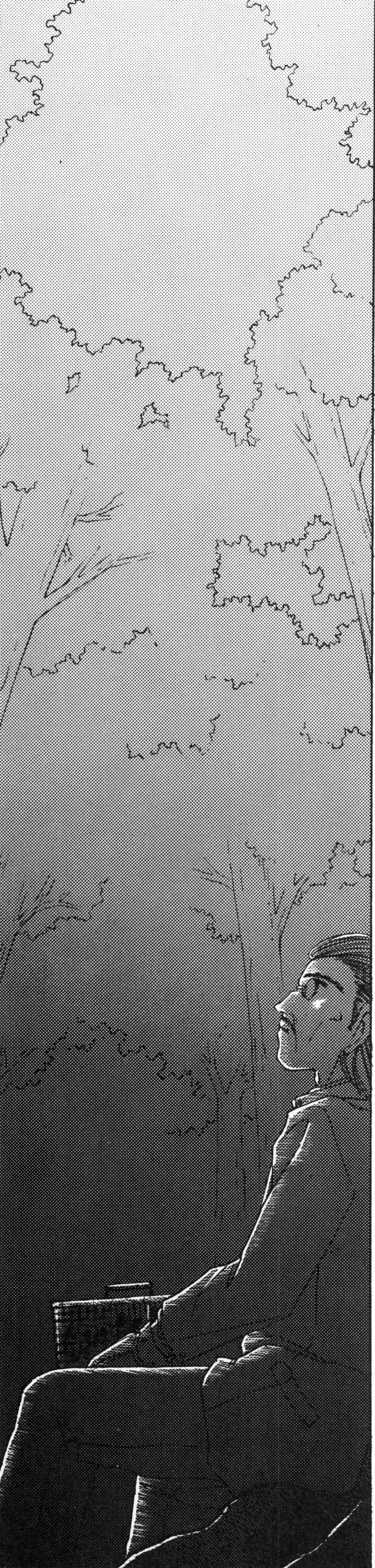

ボインちゃん!
ポッ
何よ
アンディ…
「ボイン」なんて
やめてよ Hねぇ…
ボインちゃん!
ポッ
やっと私の
魅力に気が
ついたのね♡
とはゆーものの
あのクールな
アンディが
私の事を
「ボイン」だ
なんて…
ガビーン
あっ!
ボインくん!
ポッ

特別読切

# エンジェルシード

文／葦川　怜
イラスト／みやもと留美





〈 プロローグ 〉

バストーの森には妖精がすむと言われていた。

夜明け間近の薄暗い紫の空の下、地の果てまで続くかと思われる深い森が広がっている。そのみずみずしい静寂の懐に抱かれて、いまだ人を知らぬ鳥や獣たちは寝静まっていた。

濃い木々の緑に囲まれ、ラルフは腰をおろして休んでいた。ラルフの腰に下げた金網をはった篭の中では、美しい黒色の小さな蝶が２頭ばかり音もたてずに、じっと網の内側にとまっている。ゼフィルスの仲間でも、夜明けに行動するのは、まだ知られていない珍しい種類なのだ。森の蝶はすばやい。偶然に群れに行き当たり、やみくもにネットを振りまくったすえ、運よく中に入ったものだった。

彼は額の汗をぬぐった。ラルフ・デルキニスは既に50歳をこえており、ザーパト大学の歴とした生物学の教授だった。森へは生態を観察するための昆虫を集めに来たのである。ラルフは仲間うちでは最も森の近くに住んではいたのだが、彼が虫集めの役をかってでるのは、そのためばかりではなく、森の中を美しい蝶を探して歩き回るのが好きだからでもあった。

「おや、何か光ったぞ」

ラルフは、ふと空を見上げてつぶやいた。

白い光のリボンのような不思議なものが、森の上空を舞うように旋回していた。かなり大きな何かの生き物が飛んでいる様子だ。

ラルフは自分でも気づかないうちに立ち上がって、その動きを目で追った。

そのころ、森の東の外れにある村では、人々が村長の家の周囲に集まりつつあった。明け方の空を、村の上空から森の上空にかけて飛びまわる白い光に驚いた早起きの農民が、他の村人を片端から呼び起こしてまわったのだ。

集まった村人達はこわごわと空を見上げている。

「村長さん、どうしましょう」

気が動転した村人の１人が、たくましい大男の村長につめよる。

「あわてても仕方ない。しばらく様子を見よう。そうだな、火の備えだけはしておこうか」

村長の指示で数人の若者が井戸に走った。

「神父さん、あれは神かね、それとも悪魔かね」

村長が困り顔で教会の神父にたずねる。

「魔のものが、あのように清く輝こうはずはない。あれは天使だろう」

強ばった表情で神父は答え、胸の前で両手をくんだ。

やがて尾をひく白い光の帯のようなものは、意を決したように森の上空の一点に静止したかに見えたが、しだいに、ゆっくりと降下し始めた。

おだやかな風が、森を渡って村の広場まで吹いてくる。森の上空では強い風が渦まき、その音が村人たちの耳にも届いた。しかし、白い天使はほんの少しの揺らぎも見せずに、その光で木々を白く染めながら、森の中へ真っすぐに降りていった。

村人たちは朝日を浴びながら、敬虔な面持ちでそれを見送った。

一方、ラルフは自分に向かって近づいてくる白い物体に肝を潰していた。

「これは、途轍もなく大きいぞ」

実際、それはかつてラルフが見たどんな生き物より大きく、村の教会の建物ほどもあった。しかし、形は羽を広げた蝶に似ていて、目が痛くなるほどに眩しく輝いている。色は全体に白く、中央部分だけは、かすかに青緑色を帯びていた。それは、ラルフの前方、およそ50メートルの所に着地したように思えたが、木々のすき間から良く見ると、その下は光を反射する小さな泉になっている。しばらくの間、その得体の知れないものは泉の水に接するようにして浮かんでいたが、急に小さく縮んでいき、そして、小鳥ほどの大きさになると、泉の中に消えてしまった。

# 1

「今日から君は、メルク・カルキスだ。お祖父さん、お祖母さんの言うことを良く聞きなさい」

軍隊の制服を着た男は、そう少年に告げると、ユピト、ユノとあいさつを交わし、去っていった。冷たい北風が少しだけ吹きこんでくる。いま閉ざされた大きな戸口を見つめて、少年はどうしたら良いのかわからずに、じっと立っていた。

「さあ、ルク。こっちへ来て椅子におかけ。長旅で疲れたでしょう」

少年の祖母に当たるユノが優しく彼を呼んだ。

「何も心配はいらないわよ。今、温かいスープをあげるからね。おばあちゃんを憶えているかい。もっとも、この前会ったときはおまえはまだよちよち歩きだったから、わからな

いだろうけどね」
　ユノは、そう言いながら奥の台所へと歩いていった。
　ルクは、少し遅れて、その後について歩き出す。
　それを見ながら、大柄な祖父のユピトが言う。彼はオルピア村の村長でもあった。
「おまえは、もう、この家の子供だ。言いたいことがあったら、遠慮せずに、何でも私達に言うんだぞ」そして、ルクの背中を軽くたたいた。
　ルクは振り返って祖父の目を見た。優しい表情をしていた。ルクは安心してうなずいた。
「はい。おじいさん」
　ユピトは顔をほころばせた。
「ああ。いい返事だ」
　ルクは台所に入ると、大きなテーブルの縁の椅子に座った。家の中は暖かく、窓の外には明るい午後の陽射しが降り注ぎ、木々の緑がまぶしいほどだ。隣の部屋で誰かが話している－－亡くなったリーザさんのお子さんですか？－－なかなか良い子ですね……。
　ルクは大きくひとつため息をついた。
　湯気の立ちのぼるスープがたっぷり入った皿を、ユノがルクの前まで持ってきてくれた。
「あなたのお母さんはね、手紙にいつもあなたのことを書いていたから、私たちはあなたに８年ぶりに会ったなんて気はしないのよ。たしか10歳になったのよね」
「はい」
　ルクはスープを飲む手を休めて答えた。
「おなかがすいてる様ね。ゆっくりおあがりなさい。よかったら、おかわりもありますよ」
　ルクは１杯だけ飲んだ。すると急に眠くなったので、２階の部屋に案内してもらい、その日はそのまま眠ってしまった。
　次の日、目が覚めたのは早朝だった。
　南側の窓のカーテンを少しだけ開けると、村の家々の向こうに川が流れ、その遥か先には湖が見えた。ユーク湖だ。きのう、ルクが一晩を過ごしたザーパトも、ここからずいぶんと離れてはいるが、ユーク湖のほとりに開けた町だった。ルクはそこから馬車で西に向かい、ムーシ川を渡り、雪を頂いたオルポス山を大きく北よりに迂回して、この村までやってきたのだ。湖の岸に沿った道があれば、もっと早く着けたかも知れないとルクは思う。窓の下に見える、オルピア村の南を流れる川の名は、ルクの記憶にはなかった。
　その川沿いの道を上流にむかって誰かが歩いていた。ルクと同じくらいの歳の子供のようだ。白いオーバーを着て青く染めた毛皮の帽子をかぶっているが、背中の長い黒髪が朝日を反射して緑色に輝いて見える。その女の子は急に立ち止まると、こちらを振りむいた。遠すぎて顔立ちは分からない。ルクは、あの子にもこちらが見えてないだろうと思ったが、女の子は弾かれたように走り出すと、西の森の中へ見えなくなってしまった。ルクは急いで西側の窓にまわりカーテンを開けたが、森の奥へと続く河原の小道には、すでに少女の姿はなかった。
　ルクは我にかえって朝の冷たい空気を大きくすいこんだ。窓の外には、まだ薄暗い西の空を背景にバストーの森が深く鬱蒼と広がっていた。

## 2

　ルクが村について３日目の朝、ユノは彼を村の中心にある教会へ連れていった。白い教会はオルピア村では最も大きな建物だったが、ルクの良く知っていた町の教会に比べると４分の１ほどの大きさでしかなかった。かつてルクはその町の教会で奇妙な服を着た大人たちから話を聞くのが好きだったが、この村の小さな教会では、子供たちのために言葉の読み書きが教えられていた。教師はテミシオン神父、生徒はウルカという名の11歳の男の子と、ディアナという８歳の女の子の２人だけだった。彼らより年上の子供たちは、すでに親と一緒に働いており、年少の子供たちは家族とともに暮らしているのである。ユノとテミシオン神父の話を聞きながら、ルクは自分もここで勉強させられるのだと悟った。
　次の日からルクは毎日午前中の３時間だけ、教会で読み書きを習うようになった。ルクはもともと本を読むのも好きだったし、大人の話を聞くことが退屈だと思ったこともそれまでなかった。けれども、教会での授業はルクにとってすこぶるつまらないものだった。なにしろ内容がやさしすぎる。年上のウルカでさえルクの半分も言葉を知らず、簡単な本でも１人で読めるとは思えなかった。ディアナは小柄の無口な女の子で、ルクは自分の言葉があの子に通じるのだろうかといぶかしく思うほどだった。
　教会の窓からは一面にひろがるバストーの森が見わたせる。ルクはその景色を見ながら物思いにふけることが多くなった。澄んだ青空と深い緑のコントラストは、ルクの冷たい瞳にはこの上もなく優しく美しく見え、そして彼はいつの間にか、あの青い帽子の女の子はなぜここにいないのだろうかと考えているのだった。
　神父がその日の授業の終わりを告げると、ルクは急いで帰ろうとするウルカに同じ歳の女の子を知らないかとたずねてみた。
「ミームか？」と、ルクをけむたがる表情でウルカは言った。
「どうして……」ここに来ないのかと聞くより早く、ウルカは逃げるように走り去ってしまった。背後の気配に気づいてルクが振り向くと、そこには白い長衣を身にまとったテミシオン神父が立っていた。
「君は窓の外が気になるようだが、バストーの天使が舞い降りて来るのでも、待っているのかね」
　神父の授業中のルクの不真面目な態度をたしなめようとする意図は、ルクには通じなかった。
　ルクは憶さずたずねる。
「バストーの天使って何ですか？」
　もちろん、神父は都会で育った彼の、村の子供たちとは比較にならない利発さと知識の多さをすでに認めていた。
　テミシオン神父は両目の眉を上げ、仕方ないといった顔で話し始める。
「そうか、君は知らなかったな。今ではもう、ザーパトの町の人々でさえ忘れてしまっているが、この村には、聖キリストの誕生の年にバストーの森に巨大な天使が舞い降りたという伝説があるのだよ」
「1900年も昔のいいつたえなんですね」
　神父はルクを見おろしてうなずいた。
「そうだとも。じゃが、わしも『バストーの天使』を見たと言ったら、どう思うかね？」
「まさか！」
　そう言ってしまってから、ルクは失敗したと思った。これではよりによって神父さんを嘘つきよばわりした事になってしまう。
「信じられんのも無理はない」
　しかし、テミシオン神父は窓の外のどこか遠いところに目をむけて、怒ったようすもなく言った。
「あれはもう、10年くらい前のことになるが、……いや、この話はまた明日にしよう。早く、寄り道しないで家に戻りなさい。おばあさんが心配するだろう」
　ルクは残念そうに席を立った。こういうときの神父の「明日」という言葉は将来のいつかわからない日の意味で、必ずしも翌日を意味しないことをルクはとうに学んでいたのだ。

## 3

ルクは家に戻ると早速ユノに「バストーの天使」の話をせがんだ。

役場で働いている人たちは、正午には皆それぞれの家にもどって昼休みをとる。１階の広い事務室にはユピトが残っているだけだった。

ユノはルクをテーブルに着かせ、ユピトも含めて３人分の食事を用意しながら、わたしは良く知りませんよと言った。

「11年前になるかしら。とっても不思議なことがあってね。そのあと、神父さんとデルキニスさんが何やら色々と調べたんだけど、そのときに、このエリス地方の伝説をあつめた古い本の中から、神父さんがその話をみつけだしてきてね。もう、あのときは大変だったのよ。神父さんが大さわぎをしてね、奇跡がおこったって」

そんなことが聞きたいんじゃなくてという言葉を飲み込んで、かわりにルクは尋ねた。

「とっても不思議なことって、なに？」

そのときユピトが部屋に入ってきてテーブルの自分の席にすわった。

「なんの話をしてるんだ？」

ユノが、ルクが教会で「バストーの天使」の話を聞いてきたらしいと、夫に説明した。

ユピトは渋い表情をしてうなった。

「子供にまで、そんな話をするなんて、テミシオン神父も困った人だ」

ルクは慌てて言う。

「ちがうよ。神父さんは何も話してくれなかったんだよ。だから、ぼくは気になって、ユノおばあちゃんに教えてもらおうと思ったんだ」

ユピトは、そうか、といって頷いた。

「それは、おばあちゃんには荷が重かったんじゃないかな。……例の事件のことなら、わしもあれが何だったのかはわからん」

ユピトは簡単に、11年前の不思議な白い光について話してくれた。

「しばらくして、年が明けてからだと思ったが、調査隊がやってきた。その学者たちにも、謎は解けなかった。それより、あの調査隊はひどかった……」

ユピトの話しによると、森の泉に分け入った調査隊は、テミシオン神父とデルキニス博士の反対を押し切って、十数本もの木々を切り倒し、あちこちを掘り返して、神父の言うところの「聖地」を滅茶苦茶にしてしまった。調査隊には、学術調査という名目に反して、軍服を着たものも含まれていたという。それで神父は、いまも精力的に泉を教会の保護下に置こうとする運動を続けているらしい。

「だが、あれが天使だったとは、わしには到底思えない。たぶん、誰にもわからんだろう」

ユピトは優しく包みこむような眼差しでルクを見ながら言った。

ルクは失望の表情を隠そうともしなかった。

「おじいちゃんにも、わからないことなんてあるの？」

「もちろんだとも。……そうだな、あのことについて一番くわしいのは、デルキニス博士だ。学者らしく慎重に、はっきりした結論は出さずにきているが、彼は信用できる。機会があったら、尋ねてみると良いだろう」

そこで、自分の席で話を聞いていたユノがおもむろにきりだした。

「さあ、おいしいスープが冷めないうちに召し上がれ」

ルクは素直にいただきますと言って、茸の入ったポタージュスープと温かいオートミールを行儀よく食べた。しかし、そのあいだ中ずっと、デルキニスさんはどんな人だろうかと想像をめぐらせていた。

食事の時間がおわるとユピトは早めに仕事にもどっていった。ユノは後かたづけを手ばやくすませると台所の掃除をはじめたので、ルクもそれを手伝いながら、ユノにデルキニスさんの家はどこにあるのかと聞いてみた。

「村はずれの、川にでる道の途中にありますよ」勝手口を開けながらユノが答える。

「でも、デルキニスさんは普段は家にいないのよ」

「どうして？」

「だって、あの方はお勤めがザーパト大学だからね。週末にしか帰っていらっしゃらないのよ」

また、おあずけだ。ルクは今日は運が悪い日だなあと思った。

勝手口の向こうに青空が見える。天気はとっても良く、風も温かかったので、普段は自分の部屋にいるのが好きなルクだったが、気分転換に外に出たくなった。

台所の掃除が一段落すると、ルクはユノに言った。

「外で遊んできていい？」

ユノは安楽椅子にすわって、編み物の続きをしようとしているところだった。

「いいですよ。行っておいで。どっちにいくの？」

「河原に行くよ。あ、そうだ。あの森から流れてくる川は、なんていう川なの？」

「ジェナー川よ。河原は危ないから、気をつけなさい。それから森へ入ってはだめよ。白狼がいるからね」

「わかったよ。じゃあ、行って来ます」

ルクは走って外に出た。ちょうど昼休みを終えて役場に集まってくる人たちと出会い、こんにちはと簡単にあいさつを交わす。走るルクの耳に、背後から、あの子は笑わない子ねえと言う声がかすかに届いた。ルクはまだ村になじめず、そのせいか、人々もよそよそしく感じられる。ウルカもディアナも友達だなんて思えない。息をきらして川への道を走りながら、ルクは何か大切なことを忘れている気がしていた。

## 4

村の外れには石造りの古い大きな家があって、それを左手に見て少し歩くと、そこから先はゆるやかな下り坂で、川までずっと麦畑が広がっている。川には蒸気機関車が上を通れそうなほどしっかりした石の橋が架かっていた。ルクは手前の河原に降りかけたが、思い直して橋を渡った。ジェナー川は、ムーシ川に比べると小さな川だったが、橋の上から見るとかなり広々としていて気持ちが良い。川の向こう側には手前と同じような麦畑が広がっており、ずっと下流のほうは葡萄畑になっているようだった。その先では、湿地帯を南へと流れ、そして、最後にユーク湖に注ぎ込んでいると聞いたことがある。

ルクは河原を上流に向かって歩いた。近くに人が住んでいるような形跡は全くなかった。足もとは乾いた白い丸石が敷き詰められたようになっていて、あちこちに不思議な形の岩がうずくまっている。まるで見知らぬ国に来てしまったかのようだった。そんな岩の上に座り水の流れをじっと見ていると、まるで動いている船の上から水面を見下ろしているような錯覚におちいる。ルクはそんなめまいに似た感覚を楽しんだ。そして、もう教会で勉強するのは嫌になってきたと思っている自分に、ふと気づいたりする。するとルクは岩をよけ、あるいは岩によじ登りながら、また上流へ向かって歩き出す。

川がおおきく北西へ曲がり込んでいるところで、ルクは周囲の木々がだいぶ高く聳えていることに気がついた。川岸の土手を駆け上

がってみると、そこはもうバストーの森の中だった。それも森の入り口ではなく、かなり奥深く入った所らしかった。ルクは森へ入れば、あたりが薄暗くなるからわかるだろうと何となく思っていたのだ。しかし、昼過ぎの河原は明るく、ルクのイメージとは違っていた。ルクは少し不安になりながら、まわりを見渡した。土手の上の川ぞいの道は狭くなって、ほとんど山道のようになっていた。どこまで続いているのかと見ると、数十メートル先で途切れているようすだ。道の果てを確かめたら、今日はもう引き返そう、ルクはそう思って土手の上の道を歩き出した。

道の果てと思った場所には目印に赤いペンキで染めた木の杭がささっていたが、道は終わってはいなかった。そこから河原をはなれて森の奥へ真っすぐに、細い道が続いていた。

やっぱり。ルクはため息をついた。この村は街道の終点だと誰かが言っていたのを聞いて、どこかこの近くに道の端があるものと期待していたのだ。

もともと、オルピア村に来るまでは、ルクには「道」というものに端があるなどとは想像もできなかった。その記憶が鮮明によみがえった。やっぱり「道の果て」などというものはないんだ。でも、この先はバストーの森をぬけて反対側まで続いているのだろうか。それはさらに考えられないことだった。そんな道があるとは聞いたこともなかったし、この獣と妖精と妖怪の国を横切るだなんて……。

見上げると、陽はまだ高かった。たぶん、時刻は2時半くらいだろう。そう見当をつけると、ルクは森の中へと道をたどっていった。奥に進むにつれて森は暗さを増し、道はいっそう狭くなり、くねくねと曲がり始めた。ルクは獣道に迷い込まないよう注意して歩く。しばらくすると前方に木々のすき間をぬって陽だまりの明かりが見えた。心なしか足もとが湿っている。ルクは歩みを速めた。突然、目の前が開けると、そこは木もれ陽を集めたような泉だった。

すずやかなせせらぎの音がルクの耳に快く触れた。泉の水は小さな円形の池を形づくっていて、ルクが来た方角とはちょうど反対側で小川となって流れ出していた。その辺りには、雪のように白く長い尾を持った大きな蝶が十数頭の群れをなして休んでいる。泉の水を飲んでいるのだろうか。ルクは大きな切り株に腰を降ろして、その様子を見守った。白く美しい蝶は天使のように、こもれ陽と戯れている。

くつろいだ心でルクは思った。天国とは、こんなところなんだろうか。ここちよい小鳥のさえずりが聞こえてくる。

ルクは胸のポケットからペンダントを取り出して、手のひらに広げてみた。銀色の星のようにも、十字架のようにも見える形をしている。中央に青紫色の宝石が輝いていた。裏側には持ち主の名前が刻まれている。リーザ。……思い出してみると、おかあさんが天国へ行けるようにと祈ったことなど一度もない。ルクは魂も天国も信じていなかった。でも、祈るのは悪いことじゃない、と思う。……心から祈るときは、どうするのだろう。

ふと、足もとを見ると、数匹の蟻が巣のそとに土のかたまりを運び出していた。この泉の地下は温かいのかもしれない。蟻の巣の入り口の穴のまわりには、正確な円を描いて土が積み上げられている。毎日働く蟻たちは人間に似ているとルクは思う。しかし、人間には1人ひとり違った生きる目的がある。だから、人間には代わりはきかないし、この世界のすべての虫と鳥と動物の命を集めても、1人の人間の命の重さにはかなわないのだ。

心から祈るときは、どうするのだろう？

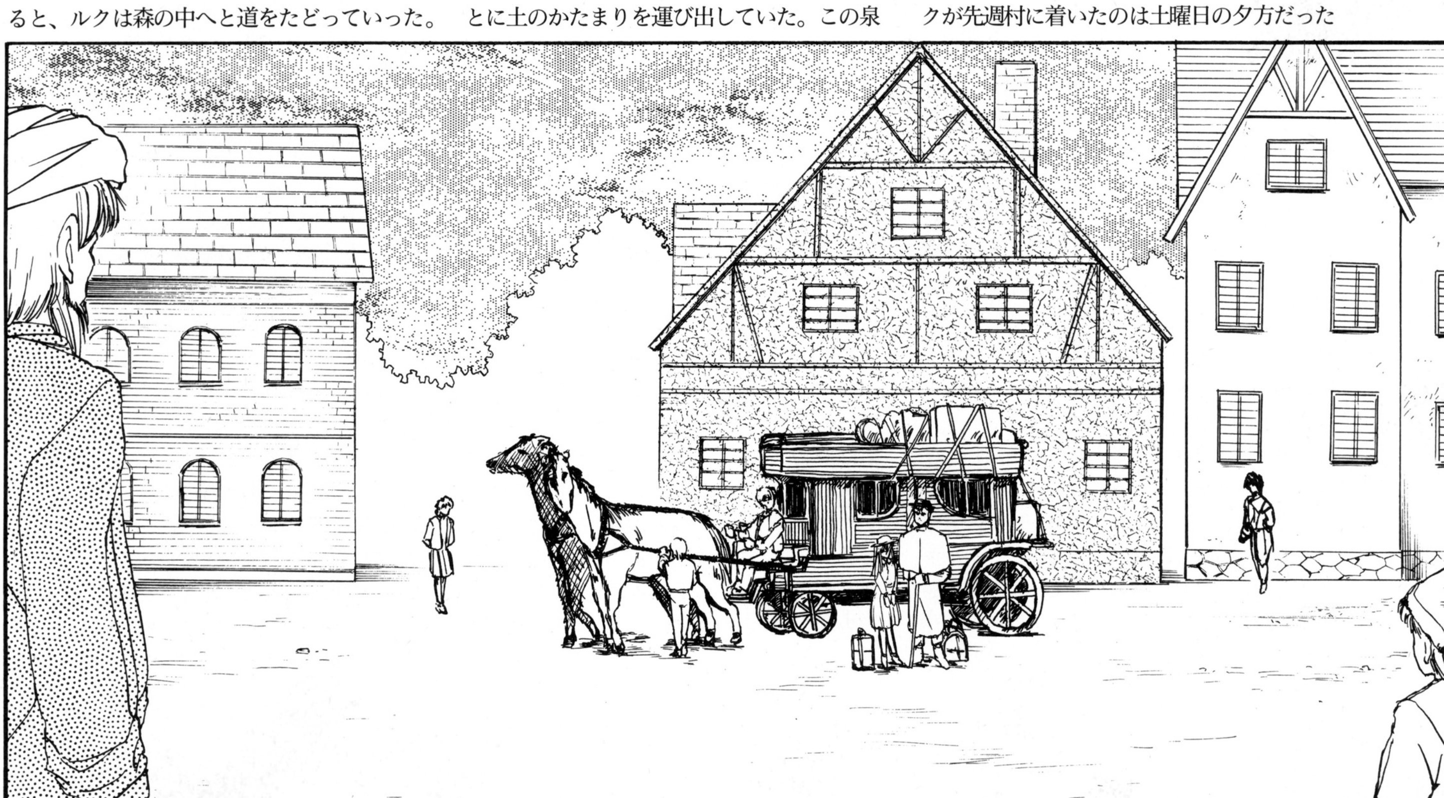
ルクは立ち上がると、思い切って泉の中央へ向かって母の形見のペンダントを投げた。それはゆっくりと放物線を描いて飛んでいき、泉のほぼ真ん中に落ちて小さな音を立てた。ルクには水中を沈んでいくペンダントの影は見えなかったが、深く、深く沈めと念じた。

オルピア村に帰り着くと、百年くらい経っていて、知ってる人は1人もいなくなっている。そんな空想をしながら、ルクは帰途についた。

## 5

土曜日の午後、デルキニス博士が村に帰ってきた。博士を乗せた2頭立ての馬車がオルポス山のふもとの道に姿をあらわすと、村人たちは仕事の手を休めて村の中心にある広場に集まっていった。

ルクは、いささか大げさな村人の様子に気がかりを覚えながらも、あれから1週間がたったんだな……との思いにふけっていた。ルクが先週村に着いたのは土曜日の夕方だった



から、デルキニス博士は村にいたことになる。そのときルクはまだ博士のことを知らなかった。そして月曜日の早朝に博士はザーパトに戻っていったそうだ。もちろんルクはぐっすり眠っていて、まったく何も気づかなかった。いや、ひょっとしたら日曜日に、知らず知らずのうちに何かを見ていたかも知れない。馬車とか、博士の後ろ姿とかを……。それにしても、1週間後に2階のバルコニーから広場を見下ろして、こんな気持ちで誰かを待つことがあるなんて、あのときのルクには想像もできないことだったろう。

馬車は畑の中をつっきる道を進んで、北側から村に入ってきた。村の入り口には「オルピア村役場」と書かれた看板のついた、2階建の建物がある。前の村長が亡くなった後に村に寄贈された屋敷を改装した役場の本舎だった。その横をゆっくりと走る馬車を子供たちが追いかける。屋根つきの馬車の中で誰かが手を振った。デルキニス博士のほかにも、人が乗っているようだ。おもう間もなく馬車はカルキス家の2階から見下ろしているルクの足もとを通りすぎ、村人たちが待つ広場の中央で止まった。御者の若者が手綱を引きながら背後をふりかえって合図をすると、デルキニス博士らしい姿が戸を押し開けて出てきた。そして、そのあとから博士に手を取られて、水色のワンピースを着た女の子が馬車を降りた。すぐに馬車は動き出し注意ぶかく人々をよけながら、宿屋のとなりの馬小屋へと走り去った。2人のまわりに集まった村人たちは、デルキニス博士よりも、むしろ連れの女の子を気づかい、優しく声をかける。大変な歓迎ぶりだ。その女の子もうれしそうに笑って大人たちにこたえていた。

はっとしてルクは手すりから見をのりだし、その女の子を観察した。意外と背が高い。ルクは自分と同じくらいだと見てとった。すると、1つか2つ年上かもしれない。髪の毛は長く色はつややかな黒で、よく見るとほんの少し緑がかっている。青い帽子はかぶっていなかったが、あの日曜日の朝、川ぞいの道を森へと走っていった女の子にまちがいなかった。ルクはまるで思いきり走ったときのような胸の鼓動を感じた。

一方、博士はユピトとあいさつを交わしながら、ルクが上から見下ろしている方へと歩いてくるところだった。ユピトが自分の家でお茶でも飲むように誘ったのらしい。デルキニス博士はやせた体格の紳士で、けして小柄ではなかったが、ユピトと並ぶとひとまわり小さく見えた。灰色の背広の上にこげ茶色のコートをはおり、髪の毛も髭も灰色の顔に銀ぶちの眼鏡をかけている。村長の家の前にたどりつくと、博士は身をひるがえして広場のほうを見た。

「ミーム！　家に戻る前に、村長の家で休ませてもらおう」

博士は声を張り上げ、そう呼んで手招きをすると、ユピトとともに1階の屋根のひさしの陰に消えた。

水色の服を着た女の子は手を振ってそれに応え、広場の村人たちに何か言いながらお辞儀をすると博士の後を追って駆けだした。

「おじいさま！　待って」

鈴の音のようなここち良い声が、風に乗ってルクのところにまで届いてきた。走ってくる途中で、ミームと呼ばれた女の子は2階から見おろすルクに気づき、明るく無邪気にほほ笑みかけた。

そのときルクの心の中では1つのなぞが解けた壮快感はすっかり陰をひそめ、かわりにもやもやとした複雑なものが広がりはじめていた。

しばらくすると、階段の下のほうからユノの声が聞こえてきた。

「ルク、降りてらっしゃい。デルキニス博士がお見えになったわよ」

ルクは1階におりるとユノの後について事務室をぬけ、応接室のドアの前に立ち止まった。いつも静かな事務室がこのときは女の人たちの陽気なおしゃべりで満ちていた。ミームが役場の職員の問いかけに答えながら、あれこれと町のようすを話しているのだ。休み時間でもないのに全員が仕事を中断してミームのまわりに集まっている。ルクはちょっとだけ眉をひそめた。

ユノは応接室のドアをノックしようとしたところでルクの視線に気づき手をとめた。

「ミーム。ちょっと、こっちへいらっしゃいな」

ユノはルクの肩に手を置いて言った。

ミームは小鳥のようにすばやく振り向く。

「はい。おばさま、なあに？」

ミームが立ち上がると、彼女をとり囲んでいた数人は事情を察して道を開けた。ルクは軽やかに近づいてくるミームを無表情に見つめた。ミームはそんなルクを見て楽しそうな笑みを浮かべながらも、けげんな顔をする。

「紹介するわね。この子は先週からうちの子になったルクよ。歳はあなたの1つ下だと思うけど、なかよくしてあげてね」

ユノはミームの手をつかまえながらそう言った。

ルクはちらっとユノを見上げた。

ミームはスカートのすそを摘んでひざを曲げるような事はせずに、簡素だが心からのお辞儀をして言う。

「わたし、ミリアム・アユガ。みんなミームってよぶわ。よろしくね」

ミームは優しくほほ笑みかけた。

色白のきれいな女の子だ。だけど、どこかおかしい。ミームの澄んだ黒い瞳を見ながらルクはそう思った。そこには明るさの陰に不安の色がうかがえた。

「ぼくは、メルク・カルキス。ルクとよんでいいよ」

ルクは右手を前にさしだした。ミームはためらわずにその手をとって、しっかり握りかえす。その手は冷たく、ほんの少し震えている気がした。なにを怯えているのだろうとルクはいぶかしんだ。

すると、ミームは手を引っ込めてユノを見上げた。

「おばさま。わたし、用事を思いだしたの。先に家に戻るから、おじいさまに後で伝えて」

それからルクを見て言う。

「ルク、良かったら、家に遊びに来てね」

そして、事務室のソファーに置いてあった白い鞄を手に取るとみんなにすまなさそうに謝ってから、さよならを告げて外へ出ていった。

ユノは応接室にとびこんで博士にミームの言葉をつたえた。まもなく博士もコートと黒い大きな鞄を手にルクの目の前を通りすぎると、ミームの後を追って出ていってしまった。

## 6

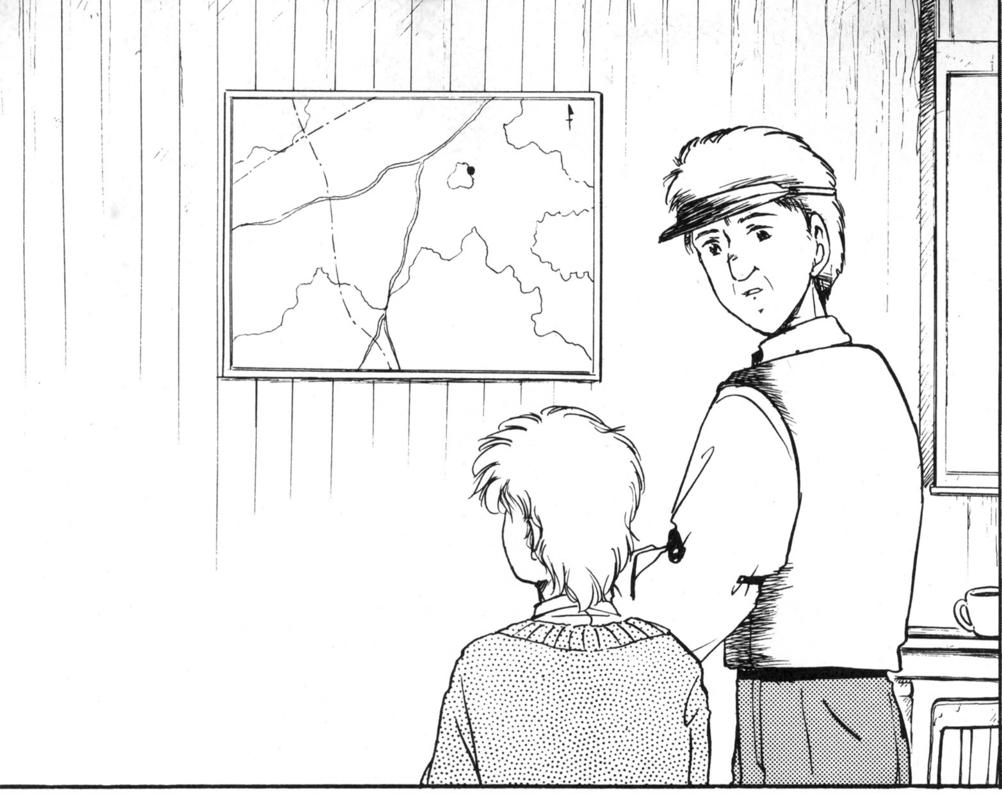
ジェナー川へと続く道へ出るために、いつものようにルクが教会のかどを曲がると、石積みの教会の階段を2段昇ったところにディアナが笑顔で立っていた。目線がルクと同じ高さになっている。

「ルクにいちゃん、また学校さぼってどこいくの？」

妙に明るい笑顔だ。

「な、なんだよ。さぼってるわけじゃないよ」

ルクは触らぬ猫には引っかかれないと云う諺を思い出して、足早にその場を離れた。少し行って振り向くと、ディアナの姿は教会の陰に消えていた。ルクは少しだけほっとして、道を先に進む。



村はずれの古い大きな屋敷の門をくぐると、2階の窓からミームが声をかけてきた。
「ルク！」
とても元気そうだ。ルクがそちらを向いて頷き、何気なくほほ笑みかえすと、彼女の姿は部屋の奥へと消えた。
この前の土曜日に村に戻ってから、なぜか、デルキニス博士は大学へ出るのを休んでいた。だから、ミームもずっと村に残って暮らしている。それを境に、ルクの生活も一変した。それは、この村にやってきてから降り続いていた雨が、やっと上がったかのようだった。
先日、ルクはユピトに連れられてデルキニス家を訪れた。そのときの博士とユピトの話では、ミームが病気なので、馬車の長旅をさせるわけには行かないと言うことだった。そして話がルクの事になったおり、教会の勉強が簡単すぎるとルクが言うと、博士は１冊の本を貸してくれた。それは博士自身の書いた本で、昆虫の生活と身体の仕組みについて書かれたものだった。ルクは、この３日間夢中になって読み、夕べついに読み終えて、その本を返しに来たのだった。もちろん、その間、教会の学校には１度も出席しなかった。
ベルを鳴らすと、ミームがドアを開けてくれた。
「いらっしゃいませ！」
「こんにちは。病気は直ったんですか？」
そうルクが丁寧に聞くと、ミームは目を丸くして、「ルクって、おもしろいのね」と言って笑いながら、博士のいる部屋まで案内してくれた。
博士は机に向かって本を読みながらパイプをくゆらせていたが、ルクの顔を見ると煙草の火を消した。
「やあ、ルク、わざわざ返しに来てくれたのか。ありがとう。……ミーム、ホットチョコレートをいれてきてくれ」
「はい、おじいさま」
ミームが出ていくと、さっそくルクはお礼を言って博士に持ってきた本を手渡した。
博士は本を受け取ると、ぱらぱらとページをめくって確かめ、持ち前の太く低い声で感心したように言う。
「君は、歳の割に丁寧に本を扱うね。本当はこのような本を君くらいの歳の子供には貸せないのだが、君には安心して貸せるな」
「おじいさんからも、博士の本は全部大切な本だから、けっして汚したりしてはいけないと言われましたから」と、ルクは応えた。
博士は笑って、そうかと言った。
「これは昔の偉い学者が書いたものではないのだがな。ところで、面白かったかい？」
「はい。とても、面白かったです」
博士は、それを聞くと興味を引かれたようにルクを見た。
「ほう。これは子供向けの本ではないのだが……。君は、ここへくる前はムノーガに住んでいたそうだね。ムノーガは都会だからな。君は、言葉もこの辺りの子供たちとは違って丁寧だしな。……でも、この本は難しかったろう？」
「はい。わからなかったことを質問していいですか？」ルクは控えめにたずねた。
博士は快く聞き入れてくれ、ルクは博士にいろいろと質問し、それに対して博士はていねいに答えた。
ミームが３人分の飲み物を持って現れ、それを邪魔にならないようそっと２人に配ると、自分もその授業にくわわった。
ルクが特に興味を持ったのは、幼虫時代を蟻の巣の中ですごす蝶の話だった。フェロモンを分泌して蟻に仲間だと思わせ、安全な巣の中に運んでもらい、餌を食べさせてもらって、さらに身の回りの世話までしてもらう。はたらき蟻は一生飛ぶことはできないのに、自分たちが長いあいだ世話をしてきた仲間が、巣を出て、大きな羽根を広げ、空に舞い上がるのを見るとき、どんな感じがするのだろうか。自分なら空を飛びたくなるだろうとルクは思う。
そのようなタイプの蝶にも２つの種類があると、デルキニス博士は教えてくれた。１つは蟻と分かれるまでフェロモンを分泌し続けるのだが、もう１種類の蝶は、蛹からかえったときにはフェロモンの効果は切れていて、すばやく蟻の巣から脱出しないと、蟻につかまって食べられてしまうこともあるという。
そんな具合に、博士は本に書ききれなかったことも、具体的に面白くルクに説明してくれた。それが一段落すると、博士は少し冷めてしまった飲み物を手に言った。
「ルクくんは、確かに教会の学校では、物足りないだろう。ユピトに頼まれたときは、ミームもザーパトの学校では１番成績が良いから、場合によってはミームに教えさせようとも考えていたが、ちょっと、これは荷が重すぎるかな」
「いいえ……」と、ルクが言う。「僕はそれほど頭が良いわけじゃありません。ただ、本を読むのが好きなだけで……。いまも、知らないことがたくさんあったし……」
左の方から視線を感じてルクが反射的に首を回すと、両手で持った白いカップの上から興味深げにしげしげとこちらを見つめるミームと目があった。
「私、毎日たいくつで死にそうだから、ルクといっしょに勉強したいわ。しばらく、一緒に勉強してみて、私では力不足だと思ったら、そのときは、おじいさまにお願いします。ルクさえ良ければ、そうしましょう。ねえ、ルク。ミームが先生では嫌？」
ルクは少しびっくりして、ミームの黒い瞳を見つめ、首を横に振った。
「そんなことない」
ミームは嬉しそうに微笑んで、博士のほうを向いた。
「ね？　おじいさま」
博士はミームの顔を見ながら何か考えていたが、ふとルクに視線を移してきいてきた。
「ミームはまだ病気で、家の外に出るわけには行かないから、君にここまで来て貰わねばならないが、それでも良いかね？」
ミームも、首を傾げてルクの表情をうかがった。
ルクは落ち着いて答える。
「かまいません。僕は時々、この家の前を通ってジェナー川にまで遊びに行きますから、ここまで通うくらいは、なんともないです」
すると、博士とミームは顔を見合わせた。

かすかに緊張した空気が流れた。しかし、それは一瞬で、すぐ博士が和やかに言う。
「うむ。では、そういう事にしようか。ユピトには私から話をしておこう」
「ありがとう、おじいさま」ミームも胸の前に両手を組んで、明るく応えた。
しかし、ルクは自分の心の中に、冷たいベールが降りていくのを感じていた。今の雰囲気は何だったのだろう。自分は何か悪いことを言ってしまったのか。そう頭の中で考えていた。でも、なにも思いあたることはない。
ふと、ミームの声がした。
「ルクは、おじいさまに他のご用はあるの？」
ルクは首を横に振った。
「じゃあ、さっそく今日から始めましょう」
ミームは立ち上がって、ルクの肩を促すように軽くたたいた。
「え？」
「先生の後についていらっしゃい」
「どこにいくの？」ルクも立ち上がる。
「もちろん、私のお部屋よ」
デルキニス博士は、並んでたった２人を見て、真面目な顔をしてつぶやく。
「ルク君は、ミームと、計ったように同じ背たけだな」
「双子みたいね。わたしが１つお姉さんなのに」と言って、ミームは笑った。
階段を昇って、２階の日当たりの良い小部屋に入ると、ミームがルクに告げる。
「ちょっと、ここで待っててね。下を片付けてくるから」
ミームがドアを締めていってしまうと、ルクは部屋の中を見回した。
きちんと整頓された部屋だ。机と小さな椅子が１組み。側には博士の物らしい大きな椅子が１つ。壁には何枚か絵が架かっている。１番大きくて立派なのは、星座と神話の絵だ。それに何種類もの蝶の絵が、机の正面に並べて飾られている。その上には、奇妙な大きな絵があった。青白く美しいボールのようなものが描かれている。背景は一面が緑色で、細い線が平行して何本も走り、その間は、うっすらと網目もようになっている。良く見ると、それは拡大された木の葉の表面だと気づいた。すると、中央の青白いものも何かを拡大したものだろう。
ルクは机に近づいた。そのとき、机の上でなにかが光を反射して輝いた。ルクはそれを見た。
まさか。
そんなはずはないと思い、ルクは手に取ってそれを調べた。銀色の十字の星の形をしたペンダント。青紫色の宝石が、はめ込まれている。恐るおそる裏返してみると、そこには「リーザ」と刻まれていた。
それは、バストーの森の泉の底に、沈んだはずのペンダントだった。

## 7

村長の家の１階の事務室で、昼休みも終わる時刻、役場の職員の１人が壁ぎわに立って、地図を見ながらお茶を飲んでいるところへ、ルクは近よって声をかけた。
「ラリサさん、何を見ているんですか？」
30歳くらいの男は、顔見知りのルクを見下ろして答える。
「この付近の地図さ。エリス地方全体が見渡せる地図は、この村にはこれ１つしかないんだよ」
「へえー、すごいんだね」ルクは楽しげに言った。
助手のラリサは、つられて説明をはじめる。
「ユーク湖の北西一帯のことをエリス地方と呼ぶんだ。こうしてみると、バストーの森とセーベル砂漠しかないだろう。実際、ムノーガにいる、おにいさんの友達なんかは、そうやって言う。森と砂漠しかないところだってね」
「なにを……」奥の方から声が飛んできた。
「くだらないことを子供に吹き込んでるんだ。もう、仕事を始めるぞ」
「はい、わかりました！」ラリサが返事をする。
「お願いなんだけど、１つだけ、教えてくれないですか？」と、ルク。
「いいよ。なんだい？」
ルクは、地図上の一点を指さした。オルピア村の真西の方角の森のなかで、ジェナー川から少し離れたあたりに、なにやら赤いしるしがある。
「これは、なんなの？」
「ああ、これはアユガの泉だよ。小さな池があるんだ」
「アユガって言うと？」
「うん。昔、この辺りを領有してた貴族の名前らしいよ。なんでも、デルキニス博士がその子孫だって話だ。だから、ほら、ミームちゃんがアユガって名前だろう」
ルクは黙ってうなずいた。その瞳に浮かんだ奇妙な輝きには、ラリサは気づかなかった。
「そういや、ルクは博士のところで、もう何か月も勉強を教えてもらってるんだって？将来有望だな。おにいさんが君くらいのときは……」
「おい、ラリサ！」また、事務室の奥から声がした。
「わかってますよ、メトネさん」
そう言って、彼はルクの頭を軽くなでる。
「じゃ、怖いおじさんがいるから、また後でな」
そして、自分の仕事場に戻っていった。
ルクもまた、階段を昇って自分の部屋へともどろうとした。
ふと、キッチンの方からユノの声が聞こえた。
「……いずれにしても、セーベル砂漠のずっと北、バストーの森のずっと西のお話しですよ。それにルクはまだまだ子供ですよ」
ユノは昼食の後片付けをしながら話しているらしい。
ユピトが低いうなるような声をだした。
それでルクにはピンと来た。戦争の話だ。ユピトもユノも、ルクの前では明らかに戦争の話題を避けていた。たぶん２人は、ルクが食事をすませてから直接部屋にもどったと勘違いしているのだ。それを思って、ルクは２人に気づかれないように、そっと階段をのぼった。
とにかく……。
自分の部屋で、窓の外を見ながら考えを巡らせる。
日曜日の朝だ。
ルクは、ある計画を立てたのだった。

## 8

土曜日の夜、ルクが自室で秘密の計画にもとづく準備を進めていると、誰かが階段をのぼってくる気配がして、続いてノックの音がした。
ユピトはザーパトの町へ出かけていて今夜は戻らないはずだった。
「ルク、入るわよ」
やはり、ユノだ。
「うん、いいよ」
ルクはいつもどおりに応えた。
ユノは扉を開けてなかにはいると、ルクを見もせずに小さな部屋中を見回した。
「ゴトゴトと音がしたけれど、なにをしているの？」ユノが尋ねた。

音を立てないように、ルクとしてはずいぶん慎重にやったつもりだったが、思ったより振動が床から1階へ伝わったようだった。
「なにも危ないことはしてないよ」
と、ルクが答えている途中で、ユノが言う。
「まあ、ベッドをあんなに動かして……。ベッドは窓の近くに置くものではありませんよ。風邪をひきますよ」
ルクは振り向いてベッドを見ると、唇をかんだ。なんと言い訳しようか。
「わかったよ。でも、今夜だけは、いいでしょう？　星をよく見ながら寝たいんだ。明日の朝、ベッドは元に戻しておくから。ね？」
ルクは真険な表情で、ユノを見上げた。
ユノは窓とカーテンとベッドを見くらべていたが、やがてルクに向かって言う。
「困った子ね。じゃあ、本当に今晩だけですよ。明日の朝、起きたらすぐにベッドを直すのよ。約束できる？」
「うん！　約束するよ。絶対！」
「それから、眠ってしまう前に、かならず窓を閉めて、鍵もかけて、それからカーテンも閉めるのよ。けっして、窓を開けたまま眠っては駄目よ」
「うん。わかった。そんなことしないよ」
ルクは、ほっとして微笑んだ。
「忘れては駄目よ。あまり遅くならないうちにお休みなさい。いいわね？」
ユノは、そう言い残して階下へ去っていった。
これで、チャンスは1度きりになったわけだった。失敗はできない。ランプの明かりを消すと、南向きの窓にぴったりと寄せられたベッドの上にあぐらをかいて、ルクは夜空を見上げた。窓ガラスを通して、かすかにオリオン座が見わけられる。ルクにとってガラス窓は当たり前だったが、ウルカやディアナの家にはガラスが入った窓は1つもないそうだ。ミームの部屋には、教会ほどではないけれど、大きなガラス窓があった。
早起きするためには、早く寝るのが一番だ。そう決心すると、ルクは戸締まりを確かめ、カーテンを閉めて、早々に毛布の山にもぐりこんだ。

## 9

夜中にルクは何度か目を覚した。
月の光が厚いカーテンの隙間から、わずかに漏れているが、そのほかは全くの暗やみだ。ルクは目を閉じたまま、ぼんやりと考えた。
日曜日は仕事を休む日で、誰も朝早くから出歩くことはない。村人たちはゆっくりと起きだして遅めの朝食をとり、そして午前中にみんなが教会へ集まって礼拝をする。農繁期には、それから農作業が始まることがあるらしいが、今はまだ、季節は春がおとずれたばかりである。
ルクはベッドの上で手さぐりで服をみつけて着替えると、再び毛布をかぶった。カーテンの端を少し横に払うと、ベッドにうつ伏せのまま窓の外のようすがのぞけた。
しばらくすると東の空が白みはじめた。と、そのとき何か灰色のものがジェナー川に沿った道を走っていった。
え？
ルクは毛布をはねあげてとび起きた。
早い！
この前はもっと、ずっと明るくなってからだった。だが、考えている余裕はない。
ルクはユノを起こさないように静かに窓を開け、屋根づたいに外へ出た。身を切るような冷たい空気に触れて、息が白くけむる。煙突に取付けられている梯子をつかって地面に下りた。そっと庭を横切ると裏門から通りに出る。あたりはひっそりと静まり返っていて、人の気配は感じられない。しかし、ルクは計画どおりに川沿いの広い道はさけ、森へ最短距離でゆける西側の農道を走った。森につくと、そこから南に曲がって野原を走る。やがてジェナー川にでた。
すでに部屋から見えた何ものかは見当たらなかった。だが、行き先は決まっている。計画どおり、こんどは川の上流へ向かって、あたりに目を配りながら走った。橋はずっと下流だから遠回りになってしまう。そこであらかじめ泉に向かう道の曲がり角のところには、目印に川に丸太を渡しておいた。それを渡れば、向こう岸に行けるはずだった。ところが、走っても走っても、いっこうに丸太の橋は見えてこない。誰かが退けてしまったのかと不安になって足を速めると、やっと目印の丸太が見つかった。
薄暗いなか、向こう岸に目を凝らす。やはりなにも動くものはない。ルクは足を滑らせないよう注意深く丸太の仮の橋を渡り、土手をのぼった。赤いペンキを塗った杭が見えた。



予想より暗かったが、なんとか泉への道は見分けがついた。ルクはさらに周囲に充分に気を配りながら、足音が聞こえない程度の早さであるいた。

やがて、とぎすまされた耳に、かすかに水のながれる音が聞こえてきた。さらに進むと前方の森のなかにぼんやりと明るさが違う部分が見えてくる。それを見失わないようにしながら、ルクは道をそれて森のなかに分け入った。

ら旋を描くように少しずつそこへ近づきながら、反対側へ回り込んでゆく。泉の回りに動くものはなかった。ルクは細心の注意を払ったが、近くに生き物の気配は感じられない。そのうち小川に行き当たった。それを飛び越えると、ルクは池のほとりの太い幹の陰に身を隠し、慎重に様子をうかがう。やはり、人のいる様子はなかったが、対岸の大きな切り株のあたりに何か小さな白いものが見える。やはり、部屋の窓から見えたなにかは、ここに来ていたのだ。アユガの泉に。遠くて暗かったせいもあり、大きな白い犬のようにも見えたが、きっと、あれは……。

突然、水のこぼれる音がした。身を低くして、そちらを見つめると、向こう岸で誰かが、泉の水の中から出てくるところだった。その人影は、まっすぐ泉のほとりを大木の切り株のところへ歩いていく。後ろ姿は、髪の長い裸の女の子だった。その少女が切り株の上にのぼり両手を広げると、そこにだけ風が集まっているかのように、長い黒髪がふわっと舞い上がった。今まで水につかっていたにもかかわらず、ぜんぜん濡れていないように見える。そして少女は手早く衣類を身に着け、最後に草色のベレー帽をかぶり、身支度を点検するかのようにぐるっと一回転したかと思うと、小走りにジェナー川へ続く道を駆けさった。

## 10

ルクは冷えきった両手の痛みでわれにかえるまで、どのくらいの時間、じっとうずくまったままでいたのか、自分でも良くわからなかった。

帰る途中、ルクは森のなかで白い狼に出会った。それは狭い道の真ん中に通せんぼをするように座り込み、ルクをじっと見つめた。ルクも身動きをせずにじっとしていると、頃合を見計らったように白狼は立ち上がり、かたわらの森のなかへ消えていった。まるで何かの時間かせぎをしていたようだった。ひょっとしたら森の妖精に、からかわれたのかも知れなかった。それから、どうやって家まで帰りつき自分のベッドにもぐりこんだのか、ルクはぜんぜん憶えてなかった。その後ぐっすり眠り込んでしまい、寝坊して、ユノの小言を聞かされながらベッドの位置をもとにもどした。

頭の中が空っぽのままルクはキッチンへ行き、朝食を食べ終って部屋に戻ると、何となくベッドが恋しくて、かたづけたばかりのベッドの上に寝ころんだ。何かが右肩に触ったので、びっくりして頭を上げると、ユノが側に立っている。いつの間にか眠ってしまったらしい。

「起きなさい。もう、教会にいく時間よ」

ユノが心配そうに言った。

「え？　あ、今日は日曜だから礼拝だね」

ルクは身体を起こしながらそう言って、ベッドのふちに腰かけた。何となくだるい。いくらなんでも寝過ぎたかな、夕べはいつもより早く床についたんだからと考えていると、ユノの声が上から聞こえてくる。

「顔が赤いわよ」

ユノは手を延ばしてルクの額に触れた。

「ほら、ご覧なさい、熱があるわ。風邪をひいたでしょう、窓際なんかで寝るから」

ルクが何も言わずにいると、ユノは今日は何もしないでいいから寝てなさいといって、教会への事づてを頼みに階下へ降りていった。

気がつくと、ルクは着替えをすませ、毛布をかぶって天井を見ていた。眠りから目覚めた感じではなく、今まで気を失っていた気分だった。意識ははっきりしているのに、時間の感覚がないのだ。昼食にユノが冷やしたビン詰めのリンゴを持ってきてくれた。熱を下げる効き目があって、消化もよいのだという。ユノは水で湿らせたタオルを硬く絞ってから小さくたたみ、ルクの額にのせながら、具合はどうかと聞いた。どこも苦しいところはなかったので、そうルクが答えると、ユノは安心して階下へ戻っていった。

熱のせいで、ルクは不思議な気分を味わっていた。肉体から意識が切り離されて、浮いているような感覚だった。不安と好奇心が入り交じって、心地好く、そしてなぜか懐かしい感じがする。夢を見ているのか、覚めているのかさえ、はっきりしなかった。

ふと、ルクは思い当たったことがあった。

今日、教会にみんなと礼拝に行っていたら、ミームに会えたはずだ。

あれはミームだった。ルクは思った。森の妖精でも、泉の妖精でもなかった。でも、少なくとも５分間は水の中に音も立てずにもぐっていた。それも凍るように冷たい泉の中に。そんなことが普通の人間にできるとは思えない。ミームは人間じゃないのか？　ミームは妖精なのか。それともあの出来事は夢だったのか。

そうなのかも知れない。ルクは思う。こうして横たわったまま、心だけがアユガの泉に飛んでいったのかも知れない。

心が空を飛べたら、どんなに素晴らしいだろう。このまま、どこへでも行ける。どこへ行こうか？　この重苦しい人の世界を離れて。

## 11

ルクは風邪で１週間、外出をひかえた。たいしてひどい風邪ではなかったが、他人にうつる病気でもあるので、大事をとった形だった。わざわざ見舞いに訪れる人もなかった。だから、その日、ミームと顔を会わせるのは２週間ぶりだった。

デルキニス博士は、ミームの病気の様態が良くなってきているということで、最近では１週間の半分は大学で過ごすようになっている。博士のところで勉強するといっても、実際は週に１回通って、１週間分の宿題をもらってくるようなものだったから、むしろ、自学自習に近かった。ミームと会うのも１週間に１回というわけだ。

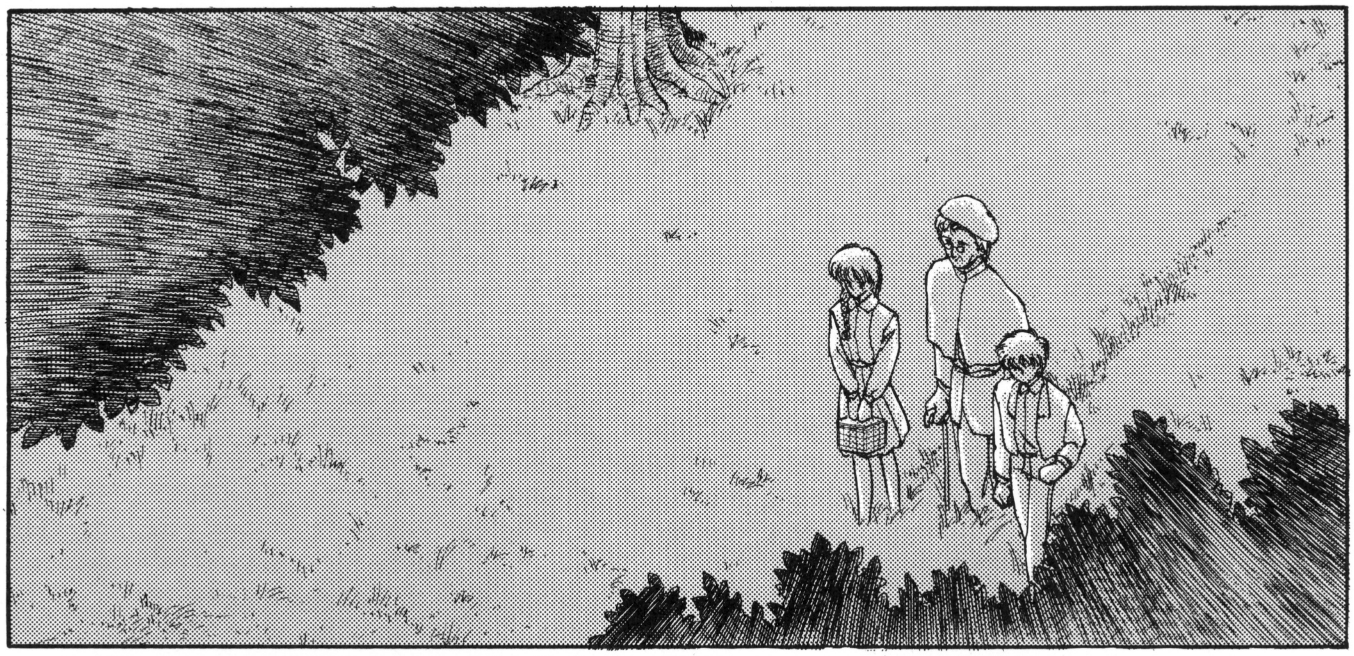
ミームがルクの先生をしているというのは、デルキニス家とカルキス家の面々しか知らない秘密だった。それでも３回に１回くらいは、ラルフ・デルキニス博士もルクとミームの学習会に参加した。どこかからミームが椅子を１脚運んできたので、ミームの部屋には椅子が常に３脚あるようになっていた。ルクは最初、博士の椅子をつかったが、その後は新しく増えた椅子を専用に使っていた。

そのミームの部屋で、落ち着かない気分で自分の椅子に座り、ルクは壁を見ていた。何となくミームと視線を合わせるのが怖い気がして、床や壁を見てしまう。青白い丸い宝石のような物の絵が壁にかかっている。ミームによると、クリソ・ゼフィルスという種類の、緑色の金属光沢をもった小さな美しい蝶の卵らしい。実物は直径１ミリメートルの大きさしかないそうだ。真珠のようなツヤは、表面に細かい刺がびっしりとはえていて、その先

端が光を反射するためだという。その刺で、葉の裏側にしがみつくのだ。
（何という植物の葉か名前は忘れちゃったけど、この卵を見つけるのに何十年もかかったんだって……）とミームは言った。あれは、もう一か月ほど前の事だった。
静かだった。誰も何もしゃべっていない。はっとしてミームを見ると、腕組みをしてこちらを見ていた。一瞬、その澄んだ黒い瞳を見て、思わず目を伏せた。
「なあに？　どうしてお化けを見るような眼で見るの？」と、ミーム。
「おばけ？」

に耐えきれず、立ち上がってミームに背を向けると、そのまま窓際まで歩いていって外を見た。２階の窓からはルクが通ってくるジェナー川へ続く道と、茶色の畑の向こうに深緑の壁のようなバストーの森が見えたが、ルクにはそんなものを見る余裕はなかった。意識して冷静になろうとつとめる。考えてみると、まだ、口をすべらせたわけではない。何か別の話かもしれない。さぐりを入れて確かめなければ……。
ルクは話題をそらそうとしているふうに言う。
「そう言えば、森には妖精がすんでるんだっ

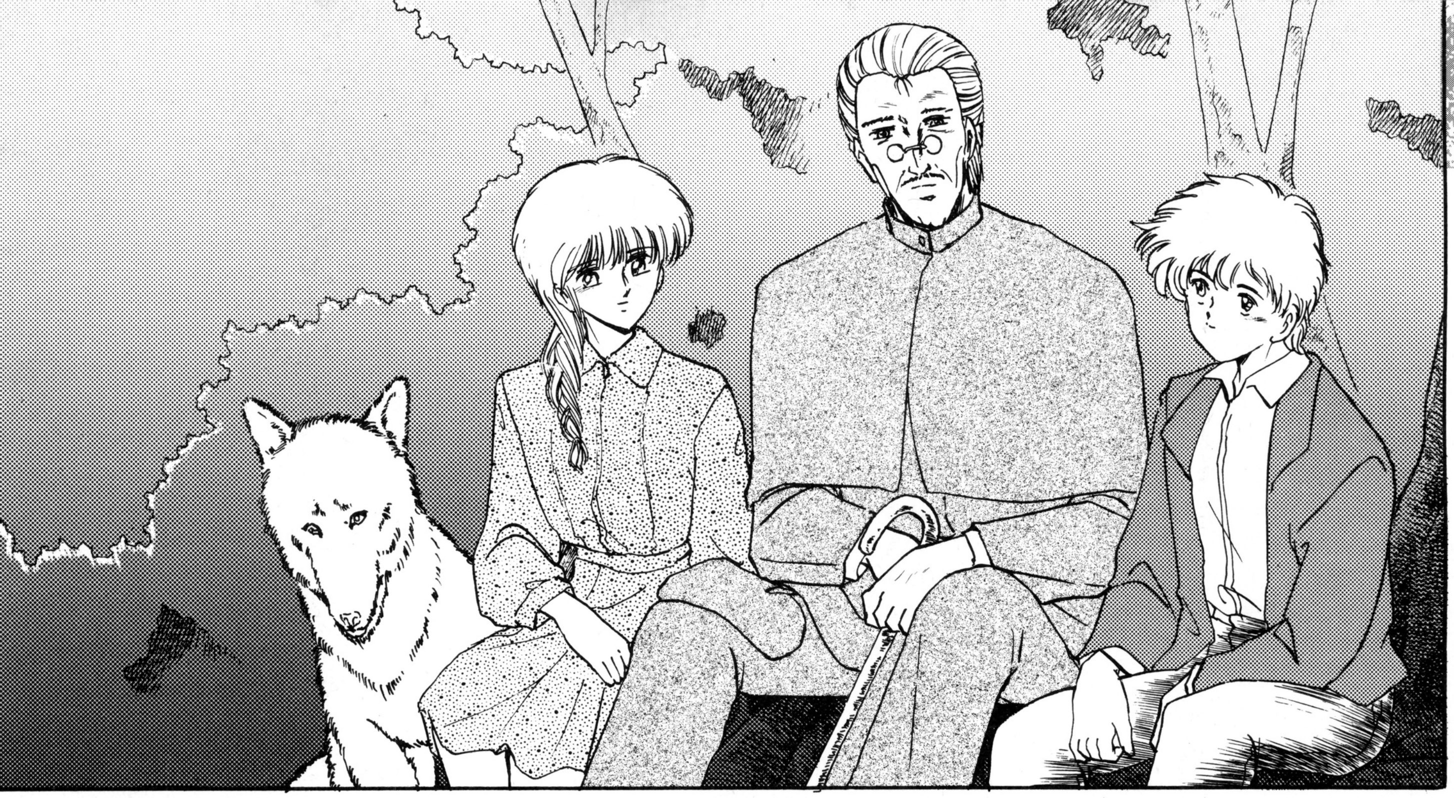
てミームと顔を見合わせた。べつにミームが見たくてアユガの泉に行ったわけではない。謎の答えを知りたかったからだ。ミームは思い違いをしてる。
まだ楽しそうに微笑んでいるミームに向かって、自信のよりどころを得たルクは逆襲に転じる。
「ちがうよ。ミームを見るのにわざわざあんな森の奥へなんか行くわけないよ」
刺のあるその言葉を聞くと、さっとミームの表情が緊張した。
「それじゃ、ルクはミームのこと、嫌いなの？」



ルクは驚いてまたミームの顔を見てしまいそうになるが、なんとか思い止まった。
「そうよ」
「そんなことないよ」
少し意地になってルクは答えた。
すると、ミームは身をのりだして、つま先立てた自分の膝の上で頬づえをつき、「ルク？」と優しい声で尋ねる。「あなた、ミームが着替えるところ、のぞいてたでしょう？」
「え？」
ルクは心臓が破裂するのではと思うほど驚きながらも、頬が自然に熱くなってしまうのを悔しく思った。
「なんで、そんなこと……」
ルクはやっと、それだけ言った。
「ミームは何でも知っているのよ！」
言いながら、ミームは笑った。
「ロニが教えてくれたもの。それに、真っ赤になってるのが証拠だわ」
ルクはミームと向かい合って座っているの

てね。泉にもいるのかなあ？」
「妖精じゃないもん、ミームだもん」
無頓着な答えが背中の後ろから聞こえてきた。
ぐっ、とのどが詰まった感じがした。やはり、あの話だ。逆に追い詰められてしまった。失敗した。しらを切りとおすべきだった。どうしようか。へたにしゃべると頭が変になったと思われてしまいそうだ。こうして明るい陽に当たりながら当人のそばにいると、自分でも、あれは夢だったんだと思えてくる。ところが、妖精ではなくてミームだったんだと本人が言っている。これは、どういうことだろう？
ルクが何も言えずに困っていると、ミームが話しかけてくる。
「そんなにミームが好きなら、そう言えばいいのに。あんなとこまで追いかけてくるなんて」
「え？」
それは違うぞ、とルクは思った。振り向い

「そうだよ」
いきおい、ルクはそう言わざるを得なかった。
「ほんとう？」
ミームは驚いたように、両手で口元を覆った。
「嘘なんか言わないよ。どうして僕がミームを好きでなきゃいけないんだい？」ふと思いついて、ルクはつけたす。「……僕のペンダント、盗んだじゃないか。泉の底に沈めておいたのに」
ルクは机の上を指さした。
どのペンダントなのか、わかっていたのかいなかったのか、ミームはそちらを見はしなかった。うつ向いて床の隅の方を見ているようだったが、一瞬、うつろな表情を見せたかと思うと、きゅっと唇をむすんで小鳥のように素早く部屋をとびだしていった。階段をかけ降りる足音が聞こえた。
それきり、ミームは戻ってこなかった。



ルクは、今、何が起こったのだろうかと、何度も繰り返し考えた。

ペンダントを盗んだなんて、なぜ、言ってしまったのか。そんなふうに思った事など、決してなかったのに。

（ほんとう？）

あんなに悲しげなミームの声は、それまで聞いた憶えはなかった。

ルクは自分の持ち物を鞄にしまうと、少し開いたままのドアを押して部屋をでた。思ったとおり、どこにもミームの姿はなかった。

## 12

日曜日の礼拝が終った教会で、人気物のミームはいつものように老若男女に囲まれていた。ルクには顔色をうかがう機会さえもなかったが、それは返って幸いに思えた。話しかけようにも、どういう態度をとればいいのかわからなかったからだ。その代わりといっては何だが、しばらく無視されていたウルカから話しかけられて、２言、３言、ミームのことを聞かれた。最近、ルクはウルカににらまれている気がしていたので、何かあるのかと穏やかに聞いてみたら、にらんでなんかいないと言われた。ディアナはいつものように母親に手を引かれていたが、やはり、いつものように明るく底知れない笑顔で「ルクにいちゃん、こんにちは」とあいさつした。

ユピトはデルキニス博士と何やら相談していたので、ルクはユノにつれられて早々に引き上げた。

自分の部屋で、以前住んでいたムノーガから持ってきた本を読んでいると、ユピトから１階に降りてくるようにと呼ばれた。ルクが返事をして階段を降りていくと、ユピトがユノに紅茶を飲みながら話をしていた。ラルフが云々と言っている。デルキニス博士のことだ。

「なんの話？　おじいさん」

ルクが腰をおろしてたずねると、それを見てユノはルクの分の飲み物を取りに席をたった。

「ルク、デルキニス博士が、今週は勉強会を中止しようと言ってきたぞ」

ユピトが真面目な顔で言った。

「え？　どうして？」

ルクは不安になって我知らずに声が大きくなる。

ルクが身をのりだしたのを認めて、ユピトはルクの顔から眼をそらせる。

「なにか、心当りがあるんじゃないのか？」

窓のそとの空を見上げるように、そう言った。

ぎくりとしてルクは声もでない。ユノが戻ってきて、目の前のテーブルの上にホットミルクの入ったカップを置いてくれたが、心を読まれるのが怖くて身動きできなかった。

再び腰を落ち着けたユノが、ルクの眼をのぞき込んだ。

「ルク。ミームと喧嘩したのだって？　まさか女の子だと思っていじめたんじゃないでしょうね。あの子は昔から身体が弱いのに……」

それは誤解だ。

「ち、ちがうよ」

ルクは、そう言ったものの、原因が原因だけに、その先を説明できなかった。

「何が、ちがうの？　どうして喧嘩なんてするの」とユノが追い討ちをかけた。

冷汗をかいているルクを見て、突然、ユピトが笑いだした。

「こらこら、おばあさん。孫をいじめてどうする。そんな野暮なことを聞くもんじゃない」

その言葉に抗議するユノを両手で制して、ユピトはルクに言う。

「驚かせてしまったようだな。悪気はなかった。怒らんでくれよ。実は、ラルフは今週は勉強はやめて昆虫採集にしようと言ったんだ」

助かったと思ってルクは緊張をといた。しかし……。

「昆虫採集？」

「そう。虫とりだよ。森へいくそうだ。もちろん、ミームもつれてな。課外授業というやつかな。おまえも入れて３人で行こうということだったが、行くだろう？　前からバストーの森へ行きたがってたからな」

「うん。行くよ」

ルクは考えながら返事をした。アユガの泉へも行くのだろうか？　それにしても博士はどこまで知っているのだろう？　ミームは、なんと説明したのだろうか？

ユピトは再び窓の外を見やった。

「では、博士に伝えておこう。今週は天気は良さそうだぞ。……ああ、それから、水曜日の10時ころに、博士たちの方からここに来てくれるそうだ」

「午前中に？」ルクは確かめた。博士の屋敷に行く時刻は、毎週午後の２時ころだった。そして４時ころに帰っている。

「ああ。昼食も用意するから、おまえは何も持たずに待っておればいいと言っていた」

なるほど。ルクは合点がいって、わかったと返事をした。ユノは、と見ると何やら言いたそうにしていたので、また質問されるのは困ると思ったルクは、逃げるように階段をかけのぼった。

## 13

予定どおりに、デルキニス博士とミームは

カルキス家にやってきた。ユノとひとしきり話がはずんだあと、ルクが加わった３人はバストーの森に向かって出発した。ルクが用意してもらったのは、ハンカチとタオルと水筒が入った小さなショルダーバッグだけだった。博士は茶色のベレー帽をかぶり、同じ色の短いマントを肩に留めて、登山用の杖を手にしていた。ミームはルクと同じ型で、もっと小さいバッグを肩から下げ、両手にやや大きめの、ふたと把手がついたバスケットを持っていた。髪の毛をみつ編みにまとめたミームを見るのは初めてだとルクは思った。その上に白い帽子をかぶって、ルクを見ると意味ありげに片目をつぶって笑顔をみせた。

春の初めの良く晴れた暖かい日だった。一行は広い畑を南と北に区切ってのびる道をゆっくり歩いて、村の外れの野原に抜けた。そのあたりでは小鳥がさえずり、ちらほらと気のはやい草花が枯れ草に覆われた地面にかいま見られた。蝶や蜂の姿は、まだ見えない。しかし、博士は森の中にはこの時期にしか見られない種類の虫たちがいると言う。野原を突っ切って歩きながら、博士は特徴のある草を見つけると、その名前を２人の生徒に教えてくれるのだが、たいてい長くてややこしい名前でルクはほとんど憶えられなかった。

バストーの森の大部分は、杉の仲間の常緑樹からなる極相林だが、野原との境界部分は背の低い広葉樹の林になっていた。ルクたちがたどり着いた森の入り口にも、ルクの手のひらの２倍ほどの大きさの濃い緑の葉をつけた木々が茂っていた。そのすき間をぬって進んでいくと、真っ直ぐにそびえ立つ杉の木がときおり見られるようになり、やがて大広間の柱のように立ち並ぶ景色になる。その間をなん種類もの小柄な木々が埋め、下ばえの草の丈も、だんだん高くなってきた。

このところ天気の良い日が続いていたせいか、足もとは乾いていて、すべるようなことはない。博士は何度か立ち止って、まわりの草木の葉を念入りに調べた。ルクが何を見ているのかたずねると、蝶の卵を探しているのだという。ある種の蝶は秋に産みつけられた卵が冬を越し、初夏に孵化するのだそうだ。そう言われてみると、ルクも１センチほどの小さな蝶か蛾のようなものが飛んでいるのを見かけるようになっていた。それらも卵の姿で冬を越したのに違いないとルクは思う。ミームはというと、もっぱら草花と小鳥に興味があるようで、空を見あげて両手を耳にあてがっているか、小さくうずくまって地面を見ているかのどちらかだった。

杉の木立が視界をさえぎるようになってきたところで、博士は進行方向をやや南側に折れた。これ以上深く森へ入ると狼と出くわしてしまうと言う。この季節の狼は灰色をしていて、夏場になると茶色の毛に生え変わる。ミームは狼を怖がる様子をまったく見せなかった。ルクも１度遭遇していたので、むやみに襲ってくる動物ではないと思っていた。が、おとなしく博士のあとに続いて、ルクとミームは歩く。２人は交代でミームの持ってきたバスケットを持ち運んだ。

やがて、前方から水の流れる音が聞こえてくる。ルクの方向感覚によると、ジェナー川はもっと南を流れているはずだった。が、思いだしてみると、いつか下流から見たとき、川沿いの道が泉へと折れ曲がっているあたりで、たしか上流は大きく北西の方向に回り込んでいた。だから、西に向かって歩いてきた３人が行き当たってもおかしくはない。ルクは、そう納得した。

ジェナー川に出てみると、川幅は狭く、向こう岸から小川が流れ込んでいた。そこにはルクの知らなかった小さな木の橋がかかっており、３人はそこで少し休んだ。

川原におりてみると、川の中でも生き物たちが眼を覚まし始めていた。小さくて可愛らしい魚やエビたち。何かわからない細長い虫もいた。エビの子供か、とんぼの幼虫だろうとルクとミームは相談して決めつけた。

川べりの大きな石にすわって、対岸から流れ込み渦をまく小川の水をながめながら、ルクは、この水はアユガの泉から流れてくるのだろうかと気にせずにはいられなかった。

20分ほど休んだ後、３人は木の橋を渡り、ジェナー川をあとにして、名もない小川に添って進んだ。橋があったにもかかわらず、道らしい道は見当たらず、森の中に分け入る感じだった。そのまましばらく歩くと、目の前に見覚えのある景色が広がる。ルクが推測したとおり、そこはアユガの泉だった。ここを見つけたときにたどった道の反対側から近づいたわけだ。

泉の周囲は枯れた芝生におおわれ、所々にあざやかな緑色の雑草がまだら模様をつくっていた。古い切り株がたくさんあって、見晴らしの良い、ちょっとした広場になっている。博士が、ここで食事だと言うのを聞き、ルクはおなかがすいていたので、「やった！」と思わず叫んでしまった。

ミームは、持ってきたバスケットからサンドイッチと紅茶の入った水筒を取り出すと、サンドイッチは博士とルクに残らず分けてしまう。

ルクが不思議に思って、

「ミームは、食べないの？」と聞くと、ミームはうなずいて、

「食べられないの。気にしないで食べて。ミームが作ったのよ」と言う。

博士が、ミームは生まれつき普通の食べ物は食べられない体質なのだとルクに説明してくれた。だから、あまり激しい運動はできないということだ。

「そうだったの？　ぜんぜん、気がつかなかったよ」

驚いて、ルクは言った。最初から、どこか普通じゃない雰囲気は感じていたが、まさか、そんな事情があるとは想像もできなかった。

コップを３つ並べて水筒から飲み物をつぎながら、ミームが付け足して言う。

「秘密なんだから、誰にも言っちゃ駄目よ」

そのとき、ミームの後ろの方で何か白いものが、さっと動いた。ルクは良く見ようとして左右に身体を動かした。それは木陰に消えたようだった。ルクはサンドイッチをほお張ったまま、目を丸くして何かが隠れていそうなあたりを、じっと見る。

博士はそれに気づいて、何を思ったのか、自分の分のサンドイッチを１つ取ってミームに手わたす。

「私はこんなに食べられないよ」

ミームは紅茶を配り終えて自分の分をすすっていたが、きょとんとした顔で手をさしのばして、それを受け取った。

突然、ミームの背中のあたりで、がさっと音がしたかと思うと、大きな白狼が赤い口を広げて姿を現した。

「うっ！」とルクがうめき声をあげる。のどにパンが詰まったのだ。

ミームは、ルクが必死で指さすものを振り向いて認めると、

「あっ」と声を上げた。

ルクが例の朝、出会った白狼に違いなかった。

しかし、驚いたことに、博士は平然と手にしたカップから紅茶を飲んでいる。

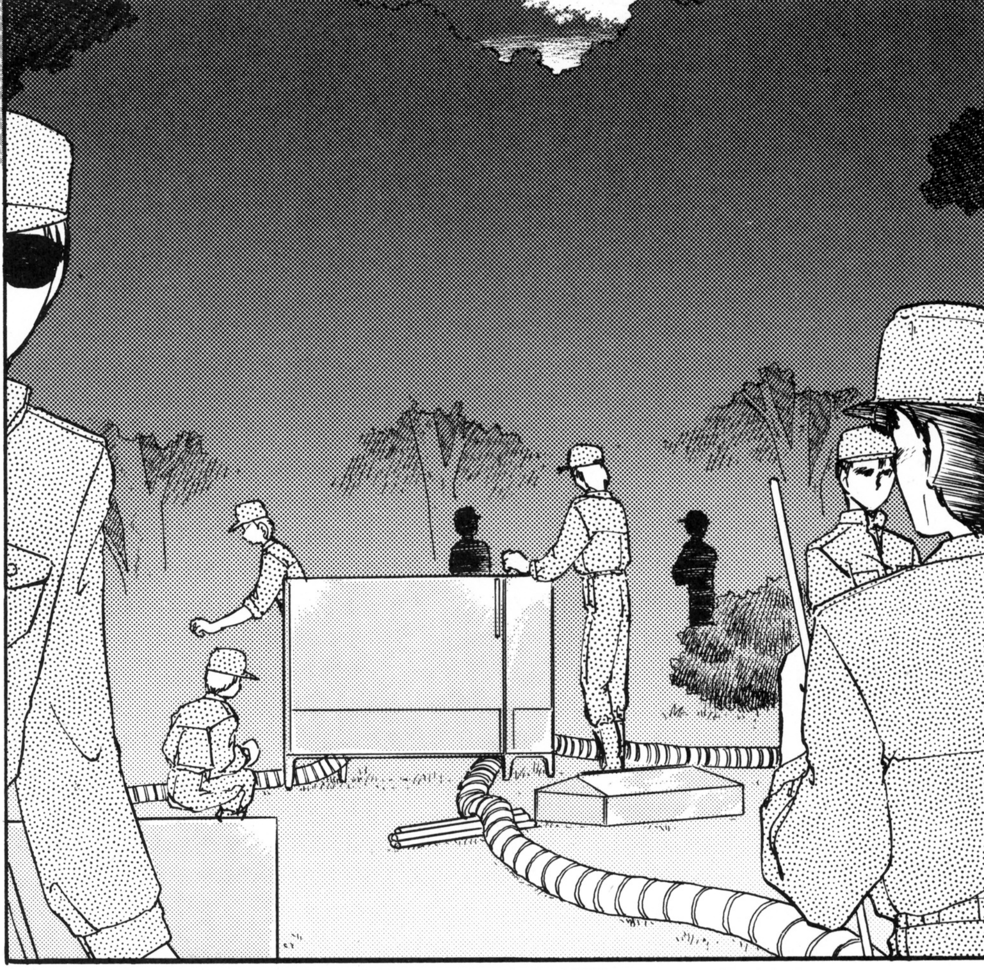
「ごめん。すっかり忘れてた」とミームは白狼に向かって謝っている。そして、ルクを見ると、その様子に笑いながら言う。

「びっくりした？　ミームの友達だから、心配しないで。ロニ、って言うの。よろしくね」

白狼のロニの頭を軽く叩きながら、あなたが急にでてくるからいけないのよ、あやまりなさい、とミームが言うと、ロニは「うぉん」と吠えた。そして、ミームが手に持っていた

サンドイッチをさしだすと、それをくわえて２、３歩あとずさり、伏せて食べ始める。
「ロニは、ミームと違って、なんでも食べちゃうのよ」
　と、ルクにむかってミームが言うと、ルクも少し落ち着きを取り戻した。人間の子供も食べるのかと思ったが、口にはださなかった。紅茶を飲んで喉のつかえをとりながら、ロニのピンク色の眼をちらっと見る。あまり近くによろうという気は起こらない。
　博士がロニを見ながら、ルクに向かって話しかける。
「ロニの両親は普通の灰色狼だ。白いのは生まれつき色素が欠落しているためで、そういう個体の事をアルビノという。これも突然変異のひとつだ。べつに白狼という種類があるわけじゃない。白狼は１匹だけなんだ」
　ミームが立ち上がって、博士に「もう１つ、いい？」と聞く。
　ルクは素早く、自分の分のサンドイッチを取り上げ、「僕からのあいさつ代わりに」と言ってミームに渡した。
「わあ、ありがとう」
　ミームはルクにそう言うと、それを受け取りロニに近づいた。
「あなたがいると、ルクが食べた気がしないって。あっちに行きましょう」
　ミームはロニをうながして泉のほとりに歩いていった。
　博士がサンドイッチの最後の１つをルクにくれた。
「ロニはミームの言うことしか聞かない。生まれつき特別な者同士で、心が通うのかもしれん」
　博士が、つぶやくように言った。
　それから、デルキニス博士は色々な話をルクにしてくれた。
　昆虫は、人などのほ乳類とくらべて世代交代が激しく、突然変異の起こる確率もはるかに高い。すなわち進化のスピードが速い。その結果、虫たちは人にくらべて生命力も強いし、環境変化に適応する能力もすぐれている。つまり、人類は自らを万物の霊長などと言うが、昆虫は人間よりも進化しているのだ。だから、もし昆虫と戦うならば、人は敗れるだろう。
　そのように博士は語ったが、ルクには人間が虫より弱いという意味が分からなかった。ルクが、虫を殺すのは簡単だというと、博士は続けて説明してくれた。
　人類は、なん種類かの動物を滅ぼしてきた。南の大陸には、首を立てると３メートルもの高さがあった飛べない巨鳥モアがいた。北の果ての海には、トドやセイウチよりもずっと大きいステラ大海牛がいた。どちらも、もう見ることはできない。１匹残らず死に絶えてしまったからだ。種そのものが消えてなくなってしまったからだ。
　ルクは、博士が話す実際にあった物語に戦慄を感じた。滅びた動物に対する哀れみではなかった。「滅び」そのものに対する恐怖だった。いままでルクは、生き物は必ず死ぬけれども、一方では必ず生まれてきて、長い間に姿形が変わることはあっても、消えてなくなることはないと思っていた。しかし、そうではないと知ったことは、忘れることのできない衝撃だったのだ。ルクは急に不安を感じ、心細くなった。
　ミームは小川のせせらぎから両手で水をすくいとって飲み、同じようにしてロニにも飲ませている。
　博士は続ける。しかし、人がこれまで勝ち残れたのは、人という種よりも、生き残る力の弱い種と戦ってきたからに過ぎない。場合によっては、人に見つかるより早く、他の動物によって滅ぼされたかも知れないような生き物だ。しかし、虫たちは違う。もし、なんらかの理由で人が昆虫を滅ぼそうとしたら、逆に滅ぼされるかもしれない。
　人が滅びる……。ルクは思った。自分が死ぬのは、もちろん怖い。でも、自分が消えてなくなっても、人が消えてなくなるわけではない、どこかに誰かが必ず生きていて、永遠にそれが続く、そう思えばこそ、死の怖さに耐えられるのだ。死んでも、自分の何かが生き残るような気がして。でも、いつか人が滅びてしまうなら……。
　ミームが、ルクたちの座っているところに戻ってくる。いつの間にか、ロニは森の奥へ帰したようだ。ルクの隣に腰をおろすと、ワンピースの前ポケットから何かを取り出して、ルクの目の前で手のひらを広げてみせた。
「これ、ルクに返さなきゃ。ごめんなさいね、ルクのお母さんの形見だなんて知らなかったの」
　リーザのペンダント。ルクは、それをゆっくりと取り上げた。何か言わなければと思ったが、不思議と言葉がでてこない。
　ミームは、ルクの指先で輝くペンダントを見つめる。
「綺麗ね。ルクのお母さんも、きっと、それが似合う素敵な人だったんでしょうね」
　……戦争。その言葉がルクの脳裏に浮かんだ。
　ルクの表情に何を感じたのか、ミームがすまなそうに言う。
「あ、ごめんなさい。こんなこと、ミームが言ってはいけないのよね」
　ルクは、ミームの神経は細いのだろうか、太いのだろうかと考えると、可笑しくなってちょっと笑った。そして、何を言うべきかを悟った。
「ミームが謝る必要なんてないよ。悪いことを言ったのは僕だ。ごめんよ。これは、きっと神様がミームに送り届けてくれたんだよ。ミームが持っていていいよ」
「だめ。大切なものなんでしょ」
「じゃあ、この前のおわびに貸してあげるよ。僕はペンダントなんかつけやしないもの。使ってあげないとペンダントがかわいそうだよ」
　ミームはペンダントをじっと見たあと、ルクの肩越しに博士の顔をちらっと見る。そして心をきめて言った。
「それじゃ、おわびのしるしね」
　ルクはうなずくと、つけてやるよといって、ミームの首の後ろに手を回し髪の毛をよけて止め金をかけてやった。
「ありがとう」
　ミームはペンダントを見て位置を少し直す。
　博士が溜息をついて立ち上がった。
「それじゃ、そろそろ行こうか。宿題も済んだようだし……」
　ルクには、最初、その言葉の意味が分からなかったが、自分の心の厄介事が解決したことに気づき、なるほど確かに今回のは大変な宿題だったと思った。
　しかし、ルクの心は、ちっとも軽くなってはいなかった。博士の話を聞いて、代わりに新しい重荷を背負ってしまった感じだ。
　それでも、いや、それだからこそ、３人でアユガの泉に来て、本当に良かったとルクは思う。博士には心から感謝したかった。
「ルク、ここのたくさんの切り株がいつできたか知ってるかね」
　後片付けをしながら、博士がルクに尋ねた。
「いいえ。ずいぶん古いもののようですけど」
　そう答えたものの、ルクの記憶には何かが引っかかっていた。
「ああ。これらの木は10年前に切り倒されたものだ。軍の調査隊によってね。それまでは、泉もこんなに大きくはなかった……」
　そう言えば、いつかユピトが同じような事を言っていた。
「おじいさま……」

ミームだった。ルクは思わず振り返った。それほど、訴えるような悲痛なひびきがある声だった。それに応えるかのように、博士は話題をかえた。
「そうだ、ルク、どうして昆虫が人より強いのか、わかったかな？」
「いいえ。やっぱり、虫がどんなにがんばっても、人にはかなわない気がしますけど……」
帰り道は、ルクも良く知っている１本道をジェナー川にでて、３人で木や花や虫やロニの話をしながら、川沿いにゆっくり歩いた。
それは、ルクがオルピア村に来てから、もっとも幸福な１日だった。



## 14

泉へのピクニックから三年たったある夏の日、デルキニス博士のもとへ１通の手紙が届いた。差出人はムノーガ大学のフェレ博士で、アユガの泉に調査隊が派遣されることが正式に決まったという内容だった。
13年前、いわゆる「バストーの天使」事件のあと、学者と陸軍・空軍の技術将校からなる調査隊が、アユガの泉に派遣された。当時、デルキニス博士も参加し、現地の案内をつとめた。技術将校たちは飛行船の破片が見つかるものと予想していたが、結局、それらしい物は何ひとつ発見されなかった。しかし、泉にもぐった隊員が、奇妙な報告をした。泉の底に、１メートルほどの長さの２本の角が生えた物体が、土に埋もれているというのだ。別の隊員が確かめ、持っていた頑丈な軍用ナイフで削ってみたが、傷１つつかず逆に刃こぼれしてしまい、破片を持ち帰ることはできなかった。その話を聞いた村人たちは、その奇妙な物体を「エンジェルホーン」と呼んだ。隊長をつとめた老齢の学者が死亡したこともあって、この調査隊の報告記録は重要なものとは見なされずに埃をかぶっていたのだが、最近、１人の学者がエンジェルホーンの素材に興味を持ち、デルキニス博士を含めた当時の関係者から情報を集め、兵器への利用の可能性を説いて軍から予算と人員をせしめた。それが、ウリッセス・フェレ博士である。
デルキニス博士は、村長のユピトを尋ね、手紙の件を伝えた。ユピトは、テミシオン神父も自宅に呼んで、３人で相談することにした。神父が反対することは予想できたからだ。神父はアユガの泉を教会の領地にすべきだと主張した。将来、聖域に認定されるかも知れない土地が、軍人に荒らされるのを見過ごすわけにはいかないというのだ。しかし、現在、泉付近は公有地であるし、聖域の認定には膨大な手続きが必要で予断を許さなかったし、調査の名目は表向きあくまでも学術研究であり、反対できる現実的理由はなかった。結局、神父も折れざるを得なかった。
ルクは、これら一部始終を家にいながらにして知ることができた。それもあって、デルキニス博士から助手として手伝ってくれないかと頼まれた。今回の調査隊には前回参加したものはデルキニス博士を除いて１人もおらず、また、泉付近の地理に詳しい者もいなかったのである。なんとか今回の調査を見学させてもらえないかと考えていたルクは、その頼みを２つ返事で引き受けた。
村に調査隊が到着する予定の日、待ち並ぶデルキニス博士や村役場のユピトたちの前に現われたのは、１台の普通の馬車だった。広場の中央で停止した馬車からは、40才くらいのワイシャツ姿の痩せた男が１人降り立った。
デルキニス博士が進み出て声をかける。
「ようこそ、フェレ博士。お１人ですかな」
男はデルキニス博士を認めると、足早に近づいて握手をかわした。
「やあ、デルキニス博士。出迎えてくれてありがとうございます。じつは調査隊の本体は、まだザーパトの町についていないのです。ですから、ここにつくのは明日になる予定です」
フェレ博士は丁寧な口調で、一同に伝えた。
その中にはルクもいた。肩透かしをくらって落胆した気持もあったが、予行演習を終えて、余分な緊張がほぐれた感じもした。フェレ博士は調査隊の規模や装備を詳しく話してくれた。それによると、軍用の小型ディーゼル車に約20人が分乗し、ポンプや掘削器、またダイナマイトも用意しているという。
調査隊の到着が明日になると聞いて、集まっていた人々の大半は解散したが、数人がフェレ博士とともに宿屋に向かった。
「その後、お孫さんの具合はどうですか？」
「相変らずです。悪くならない代わりに、良くなってもいません」
歩きながら、フェレ博士とデルキニス博士は、そんな会話をかわしていた。先週、ザーパト大学でフェレ博士はデルキニス博士の家で夜までじっくりと打ち合わせができるよう取り計らって欲しいと申し入れてきたそうだが、病人がいるからとデルキニス博士が断ったのだ。
実際、ここ数年、ミームの様態は少しずつ悪化していた。最近は、ほとんど寝たきりの状態だった。博士によると、ムノーガの病院でも未知の病気だと言われたらしい。村人たちは、入れ代わり立ち代わり、毎日のようにミームを見舞った。ルクもときどきユノと一緒にデルキニス家を訪ねていた。ルクはミームの様子を見るたびに、その変わり様に胸が痛んだ。しかし、ユノはいっこうに気にならない様子だった。いや、ユノだけではない。村人たちは誰も、気づいてさえいないかのようだった。ただ、デルキニス博士だけは、ルクの感じている問題を理解して、「本当のミームを知っているのは、我々だけなのだ」となぐさめてくれた。以前、ミームと約束したので、ユノやユピトにさえ、ルクは秘密を話

したりはしなかった。
翌日、フェレ博士が予告したとおり、轟音とともに10台の軍用自動車がオルピア村に現われた。
ルクはデルキニス博士とともに隊列を先導した。調査隊のメンバーは一様にくすんだ深緑色の作業着を着ており、軍服を着ている者はなかった。ジェナー川沿いの道は森の入り口までは小型の車両が通れる道幅はあったが、徐々に狭くなり、森の中へは徒歩で進まねばならなかった。機材は数台のトロッコに積み換えられて運ばれた。赤い木粒のある曲がり角につくと、ルクは先頭を陸軍の工兵とおぼしき人々に譲った。彼らは、細い木を切り倒し、はり出した枝を切り落として、トロッコが通れるように道幅を広げる。そして、やっとアユガの泉にたどり着いた。
調査隊は休むことなく作業を始めた。きびきびとした動作の隊員たちが、まず2台のディーゼルポンプをセットする。太い排水ホースが小川の数十メートル下流まで引き伸ばされ、ポンプのスイッチが入れられると泉の水がどんどん汲み出される。
ルクは、あっけにとられて見守るばかりだった。
別の作業員の一団は、2メートルから5メートルくらいの長さのメモリの入った棒を数本組み立て、小さな池の周辺を取り巻いていた。彼らは水中をのぞき込みながら、その棒を泉のあちこちに突き刺すようにして、数字を読み上げ記録していく。さらに別の一団が、その記録を見ながら泉から数メートル離れたポイントを選んでボーリングを始める。
「思ったよりも、深いな」
フェレ博士が言った。彼はデルキニス博士からは少し離れて様子を見ている。他にも3人がフェレ博士のかたわらに立ち、言葉をかわしている。その中の作業帽を目深にかぶった体格の良い男が号令を下して作業を指揮していた。
「見えたぞ！」
誰かが、そう叫んだときには、泉の周囲は一面、茶色の泥に汚されていた。もはや、楽園だった面影は消え去っている。
ルクがデルキニス博士のあとについて、少し前まで泉の岸だった場所に近づくと、3メートルほど下がった泥水の水面上に、灰色のものが2つ、1メートルくらいの間隔で突き出していた。
「博士！」
ルクが言うと、デルキニス博士はうなずいた。その表情は厳しく、両の眉の間に縦じわがよっている。それを見て、ルクは自分もだいぶ前から眉をひそめているのに気がついた。
見る見るうちに水位はさらに下がり、灰色のものは30センチほどの長さになった。水に洗われた枯れ木のようにもみえる。
フェレ博士は、回りの人々と調査報告書にはどうこうと身振り手振りを交えて話していたが、不意にルク達の方に向き直る。
「デルキニス博士？」
フェレ博士が促す。
デルキニス博士は振り返りもせずに、かつて美しい泉だったところの中心部分を見つめながら言う。
「エンジェルホーンだ」
2、3、感嘆のつぶやきが漏れたほかは、みな整然と自分の作業を続行する。
やがて、ボーリングをしていたグループが何かの器具と木箱をもって森の中へ分け入り、数分後にフェレ博士のもとに戻ってきた。
号令一下、すべての作業が中断され、ポンプも唸りを止めた。
緊張した静寂が訪れる。
少し離れていたデルキニス博士とルクに向かって、フェレ博士が告げる。
「心配はいりませんが、少し揺れるかも知れません。注意してください」
そして博士は、帽子を目深にかぶった男に向かってうなずいた。男が合図をすると、まもなく地響きとともに低い地鳴りの音が伝わってくる。遠い空から、たくさんの野鳥の驚きの声と、慌てた羽ばたきの音が重なり合って聞こえてきた。
ルクは、反射的に身を低くし右手を地面についている自分に気づいた。フェレ博士を見上げる。
「水を止めたのですよ。でないと後の作業がはかどりませんから」
フェレ博士はデルキニス博士に言った。
ルクは立ち上がって、拳を握り締めた。
「せき止めて、他の方向へ流せば良かったじゃありませんか！」
ルクの言葉を聞いて、フェレ博士は初めてルクがいるのに気づいたかのような素振りで、背の高い13才の少年を見た。
「ぼうや、泉は底の中心から湧き出ているのだよ。同じ部分にエンジェルホーンもあるのだ。どうやってバイパスを作れというのかね」
「だからって、ダイナマイトで水源をふさがなくたって……」
そのルクの声は無視された。
デルキニス博士は絞りだすような声で、フェレ博士につめよる。
「それでは、泉はどうなるのだ？　ここは貴重な昆虫の宝庫なのだよ！」
フェレ博士は、ため息をつく。



「それは残念です。でも、運がよければ、近くにまた泉はできるでしょう」
そう、うそぶいた。
「そんなことより、博士。エンジェルホーンをご覧ください。気がつかれませんか。13年前の報告書のデータの2倍は大きい。まるで、成長したかのようです。素晴らしい」
その言葉も聞こえなかったかのように、デルキニス博士は、蒼白な面持ちで立っていたが、突然、前のめりにくず折れた。ルクは博士が地面に倒れる直前に抱きとめる。
「泉は、どうな……」
デルキニス博士がつぶやいた。
近くにいた数人が、デルキニス博士をきづかう様子を見せたが、フェレ博士達はそれを許さなかった。士官らしき男が部下を持ち場につかせる。
フェレ博士が、やって来る。
「おやおや、困ったことだ。ぼうや、君はもう、ここはいいから、デルキニス博士を村までつれて帰ってくれ。ご老体には、今度の仕事はきつかったようだ」
そう言うフェレ博士をにらみつけると、ルクはデルキニス博士を肩で支えながら、その場から離れた。
「ミームが……」
ルクにもたれかかって歩きながら、博士はしきりに、そう、つぶやいていた。

## 15

夕方少し前に、空が暗くなりはじめ、西から雨雲が近づいてくるのが森の中からでも分かった。調査隊は早めに引き上げることになった。結局、今回の装備では、エンジェルホーンに歯が立たないのは明らかになりつつあった。削岩機を使っても、密かに持ち込んだ銃で討っても、傷さえつかなかった。かといって、ロープをかけて引き上げようとしても、大木の根のように動かなかった。手もとの器具で可能なかぎりの材質や硬度を調べる試験は終っており、したがって、実際には、あとできる事といえば、知恵を絞ったあげくにあきらめる事と、次回の計画を練る事だけだった。
ルクは、デルキニス博士を宿屋につれていった。どうして、家に戻らないのかと聞くと、博士は珍しく目の色を変えて、ルクに言った。
「彼らに、ミームを見せてはいかん！　絶対にだ。私が家に戻れば、フェレ博士はあの家に来るだろう。そして、ミームを見つけてしまうかもしれん」
フェレ博士が、今のミームの姿を見たら、確かにただでは済まないだろうとルクは思い、僕が見張ってますとデルキニス博士に言った。
宿屋の個室のベッドに横になった博士に、ルクは付き添っていた。２人だけになると博士はルクに言う。
「今夜は雨になるだろう。ルク、頼みがあるのだが、……今夜はここに泊まってくれないか？　こういう事情だから私が頼んだといえば、ユピトもユノも承知してくれるだろう」
「はい」
「そして、ときどきミームの様子を見に行ってもらいたいのだ」
博士としては当然の願いだろう。ルクはうなずいた。
「わかりました。誰にも尾行されないように気を付けます」
博士は、それを聞くと微笑んだ。
「それなら、完璧だな」
しかし、それは弱々しい笑みだった。そして、ため息をつくと、いかにも重い口を開くかのように話しだす。
「まずは、早めに今見てきた泉の様子を、ミームに伝えてくれ。あれにとっては、とても大切なことなのだ。そして、ミームが君に何か頼んだら、なんであっても聞いてやって欲しいのだ。どんな奇妙に思えることでも、ミームが言うなら、必ずあの子のためになるからだ。いいかね？」
「わかりました。さっそく、行ってきます」
「そうか。頼んだよ。帰りに君の家によって、荷物を取ってくるといい。もしかすると嵐になるかもしれんから、レインコートを忘れないようにな」
ルクは宿屋をでると、村の外れの古い大きな石作りの家を目指した。今にも雨が降りそうな空模様だ。ルクは走り出した。左手にデルキニス家が見えてくる。２階には明かりがついていない。ミームは眠っているのだろうか。たどり着いた家の入り口には、鍵がかかっていた。ルクは以前から借りている鍵で扉を開け、静かに家の中にはいる。２階にのぼりミームのへやをノックした。
「おじいさま？」
ミームの声がした。声は変わっていない。変わっていないのは声だけといってもよかった。
「ぼくだよ」
いつもどおりにルクは言った。
「ルクね。はいって」
日当たりの良い部屋も、薄暗くなっている。南側の窓の近くに置かれたベッドに、ぼんやりと横たわる人影があった。
「窓を閉めるよ。今夜は嵐だろうって、博士も言ってたから」
「ええ……」
ルクは、鎧戸とガラス戸を全部閉めて、ランプの明かりをつけた。その光に、ミームの姿がやや赤みを帯びて浮かび上がる。
「ありがとう」
ミームは14才になっていた。もう、半年ほどベッドに寝たきりの生活を送っているわりには、身体つきは同じ年頃の少女とくらべて、さしたる違いはない。痩せているのは病気だからというよりは、昔からだ。しかし、その肌色は純白に近かった。それも、死人のような青白さというのではなくて、艶やかで生気があるのが妙だ。しかも、腰まで届きそうな髪の毛も真白で、いつも洗いたてのように湿った重い感じがする。その髪には神経が通っているのか、背中の下では痛いといって、身体にかけたタオルケットの上に伸ばしている。さらに不思議なのは、眉毛と睫と手足の爪だ。もう、痕跡も残っていないが、ぬけ落ちたのではなく、しだいに短くなって、肌の下に消えてしまったのだった。
ルクは、昼間見てきたアユガの泉のことと、デルキニス博士のことを、できるだけ詳しくミームに伝えた。ミームは黙って聴いていたが、話し終えたとき、その白い頬に涙が伝って光っているのをルクは見た。
「ありがとう、ルク。おじいさまを助けてくれたのね」
ミームは、か細い声で言った。
「当然のことをしただけだよ」
そう言いながら、ルクはミームの悲しそうな表情を見守った。
「ルク、お願いがあるの」
急に厳しさを含んだ声で、ミームは言った。
ルクは黙って、言葉の続きを待った。
「今晩、誰にも気づかれないように、もう１度、ここにきてもらえる？」
デルキニス博士の言葉を思い出して、ルクは大きく首をたてに振った。
「わかった。約束するよ。安心して」
「ありがとう。お願いね」
ミームは白い唇で微笑んだ。ランプの光の加減で、いくぶん少女らしさを取り戻したように見えた。
ルクは、最後にミームの右手を両手でそっと握り締めると、部屋をでた。
外は小雨が降りはじめていた。

## 16

夜更けに雨は風をまじえて、さらに強く降りだした。ときおり遠雷がとどろいた。そのおかげもあって、ルクは誰にも見つからずに宿屋を抜け出すことができた。外は真っ暗だったが、教会から漏れる明かりを頼りに、なんとか方向を定めながら、ルクは横殴りの雨の中を歩いた。視界は思ったより悪く、通りなれた道にもかかわらず、村外れまで来たあたりで、ルクは自分がどこにいるのかわからなくなってしまった。周囲の家家の窓や戸はきつく閉ざされて、ほとんど明かりは漏れてこない。真の闇に近かった。ミームの家ならば眼をつぶってもたどり着ける自信はあったし、万一誰かの目についてしまうのを恐れて、ルクはランプを持たずにとびだしたのだ。しかし、その考えは甘かったと、ルクは唇をかんだ。強い風が、方向感覚を狂わせるのだ。

ルクは、いつの間にか道を外れ、畑の中を歩いていた。そのとき、右の方向で不意に明かりが点滅した。そちらへ歩いていくと、高い鉄格子の塀にぶつかる。デルキニス家の屋敷を囲む塀だった。ルクはそれをつたって道に戻り、屋敷の門をくぐった。また明かりが見えた。家の入り口にランプがともっているのだ。ミームが用意しておいてくれたのだろう。まるで、灯台の光だとルクは思った。そして、その光に向かい走っていって、大きな屋根のひさしの下に駆け込むと、はっとして目を見張った。

「ミーム！」

ランプの下に、影のように黒いフードつきのレインコートをかぶって、ミームがしゃがみこんでいた。

ゆっくり立ち上がろうとするミームに手を貸しながら、ルクが叱るように言う。

「こんなところにいて、大丈夫なのか？」

ミームは、それには応えずに、ルクを見つめる。

「ほんとうに、来てくれたのね」

ミームは泣いていた。たぶん、ずいぶん前から、ここで１人で泣いていたのだろう。ミームの様子は、ルクに、そう思わせるものがあった。

「当たり前だろ」

そう言うルクの胸に、ミームは身を寄せる。

「どうして？　どうして、こんな変な格好の人間に、優しくするの？」

ルクは言葉に詰まった。「変な格好の人間」だって？　それこそ変なことを聞くんだなとルクは思う。

「どんな格好してたって、ミームは、ミームだからだよ。とにかく、なかにはいろう？」

ルクは、扉に手をかけた。

「待って」

ルクの肩のあたりにレインコートのフードごと頭を押しつけたまま、ミームは言った。

「泉につれていって」

ルクは驚いて聞き返す。

「え？　これから泉に？」

ルクは既に雨でびしょぬれになっていた。

ミームはルクから離れてうなずく。もう涙は止まっていた。

「そのために、来てもらったの」

ミームは扉の隣に掛けられていたランプを外すと、右手に持った。防水防風用のガラスの篭に入っている。

「こんなときに、危ないよ」

ルクはそう言ってみたが、ミームの決心が揺らぐ様子はなかった。

「わかってるわ。ミームの一生に１度のわがままだと思って、きいて。ちょっと支えてくれれば、自分で歩いていけるから」

そうは思えなかったが、ルクは言う。

「わかった。じゃ、早く行こう。帰りは負ぶってきてやるよ」

「ごめんなさい……」

ルクとミームは、ランプを守るかのように寄り添って、嵐の中に進み出た。石の橋までは、なんとかたどり着けた。しかし、そこから先は進めなかった。ジェナー川は唸りを上げる濁流となり、橋を押しながそうとしている。足もとの半径１メートルほどの円内を照らすだけのランプの明かりでは、どちらを向いても水浸しで、どこが道で、どこが川なのかさえわからない。いや、たとえ昼間だったとしても、溢れだしたジェナー川が辺り一面を湖のように変えてしまっているのがわかるだけだろう。誤って川に飲み込まれようものなら、命の保証はない。ものを言わぬ骸となって、ユーク湖の岸辺に横たわるだろう。

「あきらめよう」

嵐の中、ルクがミームに聞こえるように大声で言う。

「……」



ミームはしっかりとルクのコートにつかまって、強い風に耐えている。
「どうしようもないよ」
ルクは、ミームがあきらめていないと見て取って、ふたたびミームのフードに向かって叫ぶ。
「静かにして」
ミームは片手を上げて、ルクの口をふさぐと、その手で自分のフードを引き下ろした。耳に手をあてる。白い髪が雨に打たれる。
そのとき、ルクの耳にも何かが聞こえた。何かが吠えているような声だ。
「おおかみ？」
「ロニよ。こっちにくるわ」
ミームは声のする方向にランプを向けた。
確かにこの天気では、普通の狼は巣穴に隠れているだろう、とルクは思う。風を避けるため、うずくまるような姿勢で、ルクは重いランプをミームから引き取り、足もとに置いた。ミームは両手を地面について前方の闇を見つめている。と、灰色の固まりがミームに突進してきた。ルクは慌ててミームの手を引っ張って倒れないように支える。それは雨と泥で汚れたロニだった。ミームはルクの手を振り切って、顔が汚れるのもかまわずにロニを抱きしめた。
「ルク、ロニは森から来たのよ。ロニに案内してもらえば、森へ行けるわ」
「泳いできたのかも知れないよ」
ルクは皮肉で、そう言った。
「そんなこと言わないで。ロニを信じましょ」
そう言われても、ルクは、自分の命を白狼に賭ける気はしなかった。ルクがためらっていると、ミームが言う。
「嫌なら帰ってもいいわ。ここからは、ロニに乗せていってもらうから」
昔ならともかく、もうロニは狼としては長生きの部類に入っている。この嵐の中を、そんなことは無理に決まっていた。
「わかった。待って、僕も行くから」
ルクは右手でランプをもって立ち、左手をミームに貸してやった。事情がわかってでもいるかのように、ロニは身を翻して歩きだした。その白いふさふさした尾を見失わないようにしながら、ルクとミームはまた寄り添って歩きだす。
「どうして、そんなに泉に行きたいの？」
ルクは、そう聞かずにはいられない。
「……」
ミームは、迷っているようだったが、やがて口を開いた。
「わかってもらえないかも知れないけど、聞いてちょうだい。ミームは、とっても遠い、人の住めない世界から来たの」
人の住めない世界から来た？　聞き違いかとルクは思ったが、そうでもない。では……。
その言葉がルクの中に落ち着くのを待っていたかのように、ミームは話しを続ける。
「そうなの、ミームは人間じゃないのよ。ミームが人間に似てるのは、ラルフおじいさまがミームを育ててくれたから……。もし、ロニに拾われていたら、白狼になっていたわ。２匹目のね」
ルクは、ただ耳を澄ませてミームの言葉に聞き入った。
「そして、オルピア村に来て、ミームはみんなに魔法をかけたわ。みんながミームを好きになりますようにって。そうすれば、ちょっと変わっていても、大切にしてもらえるじゃない。でも、その魔法は１度しか使えなくて、それに、ある時が来ると、効かなくなってしまう。それがもとの世界に帰るときなの。わかる？　……いつかは帰らなくてはならない。その時は、魔法が切れた時、ミームを好きになってくれない人が現われた時なのよ」
ルクは、ロニから目を離さないようにしながら、その話を聞いていた。ミームの言葉は、ルクの心に染みいるようだった。それでいて、どこか、空耳のような響きを感じる。
足もとの感触で、ルクには畑地をぬけて森との境目の野原まで来たことが知れた。やがて、今まで水しか見えなかった視界のなかに、草が見えはじめ、ルクは広い水たまりを出たのだと思った。足が軽くなる。そのまま少し歩くと、ロニは木をよけて進むようになり、雨も風も弱まり、少し静かになった。ルクもミームもほっとため息をつく。バストーの森のなかへ入ったのだ。
森の中が安全だという発見は、ルクの世界観をくつがえす発見だった。それまで森の中は危険で、森の外こそが安全だった。しかし、いまは、それも大したことではないように思える。
少し余裕が出てきたルクは、ミームに話しかける。
「それが、僕だったんだね」
「最初はわからなったわ。……いいえ、嘘つきね、ミームにはわかっていたのよ。でも、信じたくなかった。親切な村の人たちに囲まれて、ミームはとっても幸せだったから、それが終ってしまうなんて、信じたくなかったの。だから、ルクがミームのこと、好きだって、自分に信じ込ませようとしていたのね。自分勝手ね。ほんとうは、あの時に帰ってしまえば良かったのよ。……それから、ミームはもう町へは行けなくなった。魔法が消えてしまったから。でも、この村の人たちには魔法が充分効いていたから、ここにいれば安全だった。それで、こんなになるまで……」
そんなミームの心を、弱いと攻めることはルクにはできなかった。ミームに会ったばかりのころ、ルクは、あんなふうにみんなから愛されたいと感じていたのだ。今では、はっきりとそれがわかる。自分がミームの立場だったら、やはり、無理にでもこの村に長く留まろうとしたろう。
しかし、今、ミームは決意したのだ。
行ってしまうのか。そう、口にだす勇気は、ルクにはなかった。
「……でも、どうやって帰るの？」
平静を装って、そう尋ねるのが精一杯だった。
「エンジェルホーンが、ミームを故郷へ連れて帰ってくれるわ」
ミームが、力なく答えた。
あんな小さなものが？　あんなもので、２度と会えないほど遠くに行けるはずはないとルクは思う。確かに根本の部分は、中に人が入れるほどの太さはあったが。
いつか、会えるかもしれない。
上の方で風がうなっている。近くの森の中に木々のまばらな空き地がある証拠だ。
しばらく歩くと、ロニが立ち止って、ミームを振り向いた。ルクはランプを高く掲げてみる。広場のようだ。切り株が見える。どうやら、ロニはちゃんとアユガの泉まで、ルクとミームをつれてきてくれたらしい。
ミームはロニを抱きしめてお礼を言う。そして、足もとに注意しながら、少しづつ小さな池があったはずのところに歩いていく。ルクも並んで、前方にランプの光を向けた。エンジェルホーンの頂きが10センチくらい見えるところまで、雨水がたまっている。それを見ると、ミームは両手で顔を覆ってすすり泣いた。ルクから話しで聞いてはいても、実際に目のあたりにしてショックを受けたのだろう。
「ひどい……」
そう、つぶやいた。
ルクは、ミームを現実に引き戻そうとして尋ねる。
「この泉は、君にとって、何だったんだい？」
ミームは涙を指でふきながら、涙声で言う。
「そうね。……おかあさん、かしら。ミームはここで生まれて、そして、ラルフおじいさ

まに見つけられたのよ。それに、ミームは、この泉の水でしか生きられないの。身体全体でこの泉の水を吸収して、育ってきたの。だから、この泉が壊されたと聞いて、帰る決心がついたわ」

水が止まったと聞いて、あれほどデルキニス博士が慌てたわけがわかった。そして、この泉で起こった様々なことを、ルクは思い出さずにはいられなかった。

ミームは、くるっと半回転して泉を背にして歩きだした。ルクも後を追う。その先にはロニが地面にふせて待っていた。ランプの明かりがあたるとロニは眼をそらせる。ミームは白狼に頭を近づけて言う。

「さようなら、ロニ。元気でね。怖かったら逃げてもいいのよ」

そして、立ちあがってルクを見つめる。

「ロニの次か」と、ルクは言って微笑んだ。

「ロニとは、生まれたときからの、つきあいだもの。贅沢いわないで。おじいさまは、ここに来ることさえできないのよ。ルク、おじいさまに宜しくいってね。長い間お世話になって、本当にありがとうございましたと、ミームが言ってたって」

ミームは、思い出したかのように、博士のレインコートを脱いだ。その下には一糸もまとっていなかった。純白の髪を腰まで垂らして雨に打たれているミームの裸身は、何かに似ていた。つややかに、真白で、柔らかい……。

「これを、おじいさまに帰しておいてね。……ルク、おじいさまをお願い。それと、ロニとも仲良くやって。……じゃ、これでお別れよ。危ないから、そこから動かないで」

ルクはミームから手渡されたコートを、左手でしっかりと握り締めた。

ミームは、ルクを見つめたまま、1歩、2歩とあとずさる。

「ミームは好きだったわ、ルクのこと」

胸もとで何かが光っていた。

「ぼくは、いつだってミームが大好きだったよ」

ルクが言った。

「ありがとう。さようなら」

そう告げると、ミームは踵を返して闇に溶け込んでいった。

やがて、白い光が泉から溢れはじめた。そして物凄い音とともに雨水が蒸発し、あたりは濃い霧に覆われたように何も見えなくなってしまった。だが、すぐにすさまじい風があっという間に霧を吹き払うと、泉の中央から細い一筋の光が、雨雲を突き抜け、はるか天上に向かって真っ直ぐに伸びているのが見えた。数秒の後に、今度は同じ一筋の光が空から降りてきて、泉の中に飛び込む。すると泉の中では白い光が徐々に渦をまきはじめ、その中心に2本の光のロープで引き上げられるかのように、白く輝くカプセルが浮かび上がってくる。中央部分は、かすかに青緑色を帯びている。眩い輝きに半ば眼を覆いながら、エンジェルホーンの本体だとルクは気がついた。

上空の雨雲は、エンジェルホーンから吹き上げる風に、しだいに散り始めようとしていた。雲を突き抜けて伸びていた2本の光線は、しだいに細くなって見えなくなる。しかし、ルクには、白く光る2本のエンジェルホーンの先に、まだそれが確かにあることが感じ取れた。光のカプセルは、ゆっくりと上昇していく。そして、それは自らの力を試すかのように、2枚の巨大な羽根を広げた。羽ばたきはしないが、形は蝶のようだ。それを中心に風が渦巻き、かんだかい音をルクの耳にまで運ぶ。

……

私は、貴方のことを忘れません。

貴方は、宇宙が滅びるまで、

私の中で生き続けるでしょう。

……

ミームではない何かから、ルクはメッセージを受け取った。

すると、光の蝶は目に見えてスピードをあげ、はるかな空の高みに向かって真っ直ぐに、嵐にも微動だにすることなく上昇して行き、しばらくは光点になって白く輝いていたが、やがて見えなくなってしまった。

雨雲は視野の彼方へ吹き飛ばされたらしく、暗やみに眼がなれると、空には星がいっぱいだった。

ルクは、首が痛くなるほど見上げながら、ミームの最後の姿を思い出していた。不意に、ルクは思い当たった。あれは「さなぎ」だ。光が届かない地中の昆虫の蛹に似ていた。白くつややかな、たとえば新しい蟻のさなぎ。ミームは、人類が滅びた後までも生き残る昆虫の化身なのだ。

(……宇宙が滅びるまで、私の中で生き続けるでしょう)

それは、神々が滅びさる世界の終りのことだろうか?

ルクの瞳に、星々は果てしなく遠く、空は限りなく高かった。

そうか、僕は地中に、暗く深い地の底に残されたわけだ。ルクは、からっぽの心の中で泣いた。

どうして、僕を連れていってくれなかったんだ。

ミーム……。

アユガの泉の跡に、じっと立ったまま、いつまでもルクは空を見上げていた。

夜空は、すでに東から白みはじめ、また、夏の長い1日が始まろうとしている……。

## 〈 エピローグ 〉

地球を1回りしている重粒子線のロープを一層高速に回転させることにより、「それ」は地球の引力圏から脱出した。ロープを切り離すと、翼をさらに大きく薄く広げる。太陽を中心としたら旋を描きながら、それは徐々に地球から離れていく。翼が太陽からの風を受け、非常に弱いブレーキをかける。それが効果を現わして、安定した太陽公転軌道に落ち着くまでには、たぶん、数十億キロメートルを旅することになるだろう。

2つの翼を合わせると、形はほぼ円形になり、その半径は100メートルにも及んだ。「それ」は両方の翼を湾曲させ、パラボラアンテナ状にした。2本の触覚状の器官を、その焦点に突き出す。身体を回転させながら、軸方向を太陽放射に垂直に向けてエネルギーを吸収する。やがて、全身で活発に化学反応が始まる。

その体組織は大きく表層部分と中核部分の2つに分かれていた。全体の90%を占める表層部分は地球の植物に似ており、中核器官の放出する二酸化炭素などの老廃物を分解・再生し、また、その外皮によって遺伝コードを保管する中核部分を、宇宙の苛酷な環境から保護する機能をはたした。

中核部分は、動物の胎児に似ていた。通常は長い眠りの中にあり、必要なときに覚醒させられ、迅速な情報処理による状況判断を行い、適切な行動を指令するのである。

「それ」は、人類が出現する以前から何度も地球を訪れていた。なぜなら、この複合生物は約2000年に1回、微量元素を補給するために惑星もしくは衛星に降下しなければならなかったからである。太陽に近く、放射線のレベルが高い地球は、生息可能宙域の限界に近い危険な星である。よって仲間たちには、火星やセレス、カリスト、ガニメデなどの星を選ぶものもあったが、「それ」は、もっぱら地球を好んで降りていた。そして、様々な生き物として十数年間をすごした記憶を蓄積していった。

「それ」は自己の体内の中核部分に一団の金属のかたまりを探知した。文化的なシンボルの形状をした金属と鉱物のオブジェに、繊細な金の鎖が結合したものだった。日陰になる側の表皮の一部を盛り上げて小さな部屋を作ると、表層組織が溶かして吸収してしまわないように、「それ」はペンダントをその中に格納した。

そして今は、無数の星々の輝く大海の中で、少女としてすごした14年間の記憶を糧に、再び長い眠りにつこうとしていた。

(エンジェルシード・完)

その恋きっとかなえます。まあ坊のオムニバス恋愛小説　第1回

# いずみ

## 椎野まあ



12月15（水）　曇り

学校の帰りに、駅前の本屋に行ったら、クリスマスツリーが飾ってあった。
そういえば12月ももう半ばだもんな、当然と言えば当然か。
夏ごろから「今年こそは彼女と一緒のクリスマスを迎えるぞ！」なんて思ってたのに、気づいてみれば去年となんにも変わってないんだもんなあ。
俺だって全然努力をしなかったわけじゃないんだ。
和泉ちゃんの誕生日には、夏休みのバイト代をみんなつぎこんでプレゼントだって買ったし。
そりゃあ渡せなかったけどさ。
でも10月の体育祭のときなんか、クラス対抗のリレーで、彼女のバトンを受けたんだ。
そのうえフォークダンスで手だって握ったんだぞ。
今でもあのときの感動は忘れないぜ。
ああ、和泉ちゃんの手のひらのあの感触。
思い出すだけでイってしまいそうだ……。
って、俺は変態か！
もお、なんか自分で書いてて嫌になってきちゃったよ。
それにしても、俺はこんなに想っているのにさ。
愛は勝つんじゃなかったのかよ。
ええいっ、負けてたまるかあ。
ホントの勝負はこれからだっっ！

12月18日（土）　曇りのち雨

今週中に和泉ちゃんを、クリスマスデートに誘おうと決心したにも関わらず、誘えずじまいで土曜の夜になってしまった。
まったくオイラ情けないよ。
ただちょっとだけ進展があった。
今日の放課後、和泉ちゃんとちょっぴり語っちゃったんだもんね。
とはいっても研二と真理子が一緒だったし、おまけに和泉ちゃんは、すぐに部活にいっちゃったんだけどね。
まあ話したことといえば、和泉ちゃんは俺の大好きな内田有紀ちゃんに似てるとか、年末に陸上部で合宿があるだとか、あんまりたいしたことはないな。





それでも俺にとっては、まさに至福のひとときだったのさ。
でも俺って、嬉しそうなのが顔に出るらしくて、真理子に「小窪君って和泉のこと好きなんでしょ。」なんて言われちゃってね。
いやあ、和泉ちゃんが部活にいった後だったから良かったけど、思わず声が裏がえっちゃったもんなあ。
そのうえ研二のヤツまで、人の気も知らねえで、「直人は面喰いだからな。」などとぬかしやがって。
全然フォローになってねーだろうが。
てめーはそれでも親友か！
だいたい和泉ちゃんがかわいいのは顔だけじゃないぞ。
ったく、失礼な野郎だぜ。

それはそうと、いくらお近づきになったところで、クリスマスに誘えなきゃ意味ねえもんな。
せっかくだし今から電話してみようかなあ。
そういえば自分の部屋に電話あるとかいってたし。
よーし、いっちょやってみっか。

とゆーわけで、オイラは受話器を握りしめている。
なーんか、いざとなると緊張するなあ。
やっぱり明日にしようかな。
それに親父とかがでたらどうすんだよ。
うーん、そんときは無言か。
よし、それしかねーな。

ツー　ツー　ツー

おおっ！　受話器をあげたままボーっとしてしまった。
うだうだ考えてても仕方がないもんな。
かけちゃえば何とかなるだろ。
んーと、ピッポッパっと。

Tururu……

「はい、田中でございます。」
おおっ、女の人の声だ。
どーやら無言で切ることはないかな。
「あ、あの。夜分に恐れ入ります。和泉さんいらっしゃいますか。」
やっべー、どもってしまったぞ。
おふくろさんだったらどーすんだよ。
「は、はい。私ですけど。」
おっと、俺ってばツイてるかもしんない。
「ああ、和泉ちゃん。俺だけど。」
「あのー、どちらさまですか。」
げげっ、やってしまった。
名前もなのらんで「俺だよー」とかいう奴って、すっごく嫌われるんだよな。
いまの嫌そうな「あのー」はまさにそのパターンじゃねーか。
何とか取り繕わないと〝ただの怪しい奴〟になっちゃうぞ。
「あ、ごめん……。小窪なんだけど。」
「なーんだ直人君かあ。電話くれるなんて始めてじゃない。」
「いや、今日の放課後、和泉ちゃん途中で部活いっちゃったじゃない。」
「あ、そーいえば。ねえねえ、あれからなに話してたの。」
おおっ、話にのってくれてるぞ。
こいつは結構イケるかも。
「それがさ……。」

（　50分経過　）

「……なんだってさあ。」
「えー、なにそれ。それってちょー笑えるよねー。」
「ハハハ、そうだろー。」
おおっ！　気がついてみれば、もうこんな

時間じゃねーか。
　俺は１時間近くもなにやってたんだ。
　まったくー、「そうだろー」なんてほのぼのしてる場合じゃねえだろーが。
　はやいとこクリスマスデートに誘わんと、何のために電話したんだかわかんねーぞ。
　「……おとくん。直人君てばあ」
　「ああ、ごめん。」
　「いったいどうしたの。突然ダマっちゃって。」
　「うん、あのさー。和泉ちゃんてクリスマスとかって何か予定ある。」
　「んーと、別に予定はないけど。」
　「けど、何。」
　「うーん、予定は無いんだけど、あたしだって女のコだしー、ねっ。」
　ひょっとして、これはヒジョーにマズイ展開ではないのだろうか。
　「やっぱり好きな人と過ごしたいじゃない。」
　ぐおー！　やっぱりそーきたかあ。
　ええーい、いかんいかん！　平静を装わなければ。
　「好きな奴いるんだ。」
　「うん、片想いだけどね。」
　「だれだれ、俺の知ってる奴。」
　「えっーと。フフッ、教えなーい。」
　「えー、いいじゃん教えてよ。」
　「だめー。だってなお…くんに……。」
　げげっ、この会話の途切れる音は。
　「ごめーん。キャッチ入っちゃったみたいなの、また月曜に学校でね。」
　「あっ、和泉ちゃーん。」
　「ホントごめん、バイバイ。」
　「ちょっとまっ……。」

　Tururu Tu……

　とほほ……。
　それにしても好きな奴って誰なんだろ。
　まさか研二とか。
　うーん、気になって眠れねえじゃんかよー。
　ちくしょー！　キャッチホンなんて考えやがったのはどこのどいつだ。
　NTTのバカヤロー！
　一色紗英のバカヤロー！！
　クリスマスのばっかやろおー！！！

12月20日（月）　晴

　うおおーっ。
　いったい俺はどーしたらいーんだあ！
　今朝、研二に聞いたときにゃ、俺は自分のバカさ加減を呪ったね。
　例のキャッチの相手が生徒会長の鈴木だったなんて。
　それもなんとクリスマスデートのお誘いだったらしいんだな。
　研二の話だと、和泉ちゃんはOKしたみたいなこと言ってたし、鈴木の野郎もなんだか妙に機嫌が良かったもんな。
　こりゃ、どうやら間違いなさそうだ。
　おいおい、ふざけんなよ！　俺が最初に電話してたのを横からかっさらいやがって。
　だいたい和泉ちゃんも和泉ちゃんだよな。
　あんなキザな奴と神聖なクリスマスを過ごすなんてどーかしてるぜ。
　やっぱり好きな男って、鈴木のことだったのかなあ。
　かくなるうえは、あのキザ野郎をぶっ殺してオイラも死ぬかな。
　って、そんなことしても何の解決にもならねーし、それじゃまるで〝ラリったヤンキー〟だもんな。
　やめたやめたっ！　エロゲーでもしてオナニーして寝よ。

　いずみちゃん。
　いずみちゃーん！
　いずみちゃーーん!!

　……ふう。

12月22日（水）　小雨

　昨日に続いて、今日も休んでしまった。
　終業式だったのになあ。
　ひょっとして和泉ちゃんがお見舞いに来てくれるんじゃないかなんて、淡い期待もしてたんだけど。
　結局、担任と研二だけだもんな。
　まさか和泉ちゃんも、自分のせいで俺が学校を休んでるなんて、夢にも思わないだろうし。
　当然と言えば、当然なんだけどね。
　あーあ、どうやら今年も女の子とクリスマスってゆーのはダメそうだな。
　きっとオイラは一生ひとりぼっちでクリスマスを過ごす運命なんだ。
　誰もいない１人の部屋で、自分のために買



ってきたケーキのロウソクに火を灯し、コンビニで買ったシャンメリーをグラスに注いで、鏡にうつった自分に向かって「かんぱーい。」なんて言うんだよ。
そのまま寝ちゃったオイラのとこに、さんざん遊んできた研二と真理子がやってきて、「メリークリスマス!!」とか言いながらプレゼントくれたりして、俺は俺で「やったーあ！」なんて大喜びで、昨日のミジメな自分のことなんか忘れちまうんだよ。
毎年そーなんだ。
ずーっとそーなんだ。
死ぬまでそーなんだ。
なーんか、だんだん悲しくなってきちゃったなあ。
さすがに今日はオナニーする気力も残ってねーや。
さっさと寝よっと。

………………いずみちゃーん。
いずみっ!!　ちゃーーん！

……あーあ。

**クリスマスイブ当日。**

俺は昼間から、母親に買いに行かせたロゼのスパークリングワインで、ベロベロに酔っぱらっていた。
あえてシャンペンにしなかったのは、オイラのダンディズムとでも思ってくれ。
クリスマスにシャンペン飲んでケーキ食って、ついでに女まで喰ってる下等な奴らにはわからねーだろうな。
「おい、なおと。」
んだよ、うるせーな。
「おいってば。」
誰だよ、せっかく俺がひたってんのに。
「おれだよ、研二だよ。」
んー、なんで研二がいるんだよ。
「なんでお前がこんなとこにいんだよ。」
「そんなことはどーでもいいんだ。」
「何がだよ。」
「真理子に聞いたんだけど、和泉ちゃん鈴木のこと好きなわけじゃないらしいぜ。」
「それがどーした。」
「だから、あきらめんのは早いんじゃないかってことだよ。」
こいつバカじゃねーか。
当日になってそんなこと言ったって、もう手遅れなんだよ。
「そんなん、俺にはかんけーねーよ。」
「なに強がってんだよ、お前がずーっと見てきた和泉ちゃんが、好きでもない野郎に姦られちまうかもしれないんだぜ。」
「………………。」
姦られる……!?
和泉ちゃんが、鈴木の奴に!?
そうだよな、クリスマスだもんな。
あのキザ野郎の手が、和泉ちゃんの肌を這いまわって。
奴の汚ねえ舌が、彼女の可愛い唇に、柔らかい胸に、そして秘密の花園へと……。
はあ、はあ、はあ……。
「お前、ほんとにそれでいーのかよ!!。」

…………**ブチッ!!**

「うおおおおおおおおおおっ！」
その瞬間、俺は研二を突き飛ばしていた。
そして上着も持たずに、おもてに飛び出していたんだ。
あてなんかあるわけもないけど。
絶対に和泉ちゃんは誰にも渡せない！
オレの和泉ちゃんは……。
俺はこのとき、生まれて始めて〝愛の力〟ってやつを感じていた。
ううー。
今ごろになって酒がまわってきたみてーだ。
気持ちが悪い、頭はクラクラする、おまけに足もうごかねーよ。
もー最低だな。
Tシャツ１枚で、この寒空の中を、かれこれ４時間も走りまわれば当然か。
彼女の家にも行ったし、駅にも映画館にも行った。
あまつさえ喫茶店やレストランの類は、それこそしらみつぶしにあたったのに。
まったく何処にもいねえんだな。
ははは、ここまでミジメだと何だか逆に笑えるね。
幸せそうなカップルどもが、道端でうずくまってる俺を指さしてらあ。
はいはい、もうどうにでもしてくれよ。
うー寒い。
そのうえオイラ、今度は眠くなってきちまったわ。
このまま寝ちゃえば死ねるかもしれねーな。
それも悪くないか……な。
小窪直人17歳、思えば何ひとつ良いことの無い人生ではあった。
そういえば俺って童貞のまま死んでいくんだなあ。
こんなことなら、研二にソープに誘われたときに行っておけばよかった。
まあ、それも思い出か……。

さよなら、親父、おふくろ。
先立つ不幸をお許しください。

さよなら、研二、真理子。
お前らは幸せになれよ。

和泉ちゃん、さようなら。
君のおかげで楽しかったよ。

さ…よ…な…ら……。

「…………とくん。」
ん、女の声だ。
ああ、きっと天使が迎えにきたんだな。
「なおとくん。」
なんか和泉ちゃんの声に似てるな。
オイラよっぽど好きだったんだな。
「こんなとこで寝てたら、死んじゃうんだからあ。」
そうそう死んじゃうんだからって、ん！
おおっ、顔をあげると和泉ちゃんがいるではないですか。
「んっ、おっ、オレ夢見てるん？」
「なーにおバカなこといってんのよ。そんなわけないじゃない。」
「だって和泉ちゃん、鈴木と……。」
「行くには行ったけど、はっきり断ってきたの。」
和泉ちゃんは強い口調で続けた。
「その後、直人君の家に連絡したら留守だ

ったから研二君のとこかけたんだけど、あたしのこと探してTシャツで飛び出したってゆーんだもん、もービックリしてあちこち探しまわっちゃったわよ。」

「で、でも、何でおれんちなんかに。」

「そんなこと……。」

半ベソをかいて俺を見つめてる和泉ちゃんを見て、初めて俺はこの状況を理解していたんだ。

「ゴメン。俺、慌ててたもんだから、プレゼント持ってねーや。」

わけのわからないことをいってる俺に向かって、和泉ちゃんはちょこっとだけ笑って

「あたしはあるよ……。」

とつぶやくと、涙やら鼻水やらでグシャグシャの、俺の頬にやさしくキスをした。

「和泉ちゃん、俺さ……。」

俺は想いをうちあけた。

今までずっと自分の中に閉じこめていた想いを、声にならない声で、だけど一生懸命、和泉ちゃんにうちあけた。

そして彼女は、微笑みながらちいさく頷いてくれたんだ……。

12月24日（金）　快晴

いずみ、愛してるよ……。

PS　Meryy X'mas



イラスト　みずはらけんじ

キミのための恋の教科書。まあ坊が語るいまどきの恋愛事情

# 恋愛畑のエッセイ



## 作者紹介

椎野まあ　昭和48年３月24日生　20歳
今回が商業誌初登場となる椎野先生。同人時代の著書に「恋と二人の交差点」「君のために僕がいる」などがある。現在「チャート式恋愛マニュアル」の改訂版を構想中とか。かなり支持の高かった作品なので、是非とも実現させてほしいものである。

どもっ。引き続いて椎野まあです。

いずみはお楽しみいただけたでしょうか。

さてさて、ありがちな挨拶はそのくらいにして、さっさと本題に入りましょう。

この恋愛畑のエッセイでは、皆さんのおハガキをもとに、私の経験や女の子の気持ちなんかをまじえながら、いわゆる究極の恋愛マニュアルみたいなものをつくれたらいいなと思っております。

なにしろ「マニュアルにできない恋愛は無い！」ってのが持論なもんで。

とはいっても今回は１回目とゆーことで、当然ハガキもないし、告知だけってことになっちゃうのかな。

まったくどこがエッセイなんだか（笑）

とりあえず今回は、小説がクリスマスものだったってことで、「ちょっと技ありなクリスマスプレゼント」をいくつか紹介したいと思います。

まあ、ひとそれぞれではあるんだろうけど、それでも女の子に欲しい物を聞くと

「断然、貴金属!!」

とかってゆーんだよね。

だけど年末年始は何かとお金がかかるし、クリスマス時期なんかは特にそうだよね。

男の子の立場で考えれば「安くて喜ばれるもの」がいいんだけど。

んー、かみあわないなあ。

それに、すでに彼氏彼女の間柄になってるならいいとしても、お友達レベルの女の子にそんな高価な物をあげたら

「こんなの受け取れないよお。」

とかって言われちゃうのがオチだもんね。

プレゼントひとつとってみても、こだわっちゃうと難しいよねえ。

ゴメン、わかんねーや（笑）

（ここまで期待させといて、ふざけないでくださいよ。㊞）

ああ、はいはい。

うーむ、そんなこといってもなあ。

こんなとき秋○康とかだと、「物じゃなくて、選ぶことに費やした時間のほうが大事なんだ。」なんてゆーんだろうけど。

東京湾クルージングとか星座とかじゃ、それこそ「勘違いのマニュアル男」になっちゃうもんな。

ありきたりになっちゃうんだけど、やっぱり身につける物がいいと思うんだよね。

そのうえでセンスと努力が感じられるものってのがベストなんだろうな。

身につけてもらってることで相手の気持ちがはかれるかもしれないし。

いまどきの女の子はそんなことこだわっちゃくれないか（笑）

まあそれでも、こっちとしては嬉しいもんね。

あげる相手にもよるんだろうけど、ニット関係とかだったら間違いないのかなあ。

白無地の暖かそうなマフラーと手袋のセットとかなら、やさしい男の子っぽい演出ができるしね。

合計で１万とちょっとぐらいで結構センスのいいもんが見つかると思うな。

じゃなければ、ストール（ドラマ「あ○なろ白書」で、石田ひ○り演じる主人公な○みがかけていたちょっと大きめの肩かけみたいなモノ）とかもいいかもしれないな。

なんだかんだいっても、女の子はあの時間帯のドラマを喜んで見てるわけだし、特に若いコはそうゆーのに影響されやすいからね。

やっぱり定番モノは強いなあ。

と、ここまでが常識。

それではお待ちかね、まあ坊が考えたちょっと技ありなモノを発表します。

そいつはなんと、ぬいぐるみだったりするんだな。

とはいっても単なるぬいぐるみではなくてテディベアなんだ。

んー、ますますわかんなくなってきちゃったかな。

実はこのテディベアってゆーのには理由があって、生誕90周年となるこの冬、流行がほぼ約束されているんだよね。

この原稿を書いている時点では、女性誌とか流行誌もあんまり取り上げてないみたいだし、隔月雑誌というコトを差し引いても、わりとタイムリーだと思うんだな。

もともと今回のブームは、かなり大人をターゲットに仕掛けられているので、普段なら

「ぬいぐるみなんて、今さらねー。」

などとぬかす、生意気な小娘どもでも結構喜んで飛びつくハズだよ。

ちょっと値が張るのは痛いけど、高価そうに見えるのと、実際の値段は別物だから、そんなに相手も気をつかわないでいいしね。

やっぱり女のコにはカワイイものに対して憧れがあるものだし、結局いつまでたっても少女の心が抜けないんだよなあ。

もちろん大事なことは他にもいっぱい。

いくら素晴らしいプレゼントを選んでも、わたすシチュエーションがともなわないと、すべてぶちこわしだもんね。

言葉に演出に、いろいろと気を配ってみようね。

てなわけで今年のクリスマス、皆様に幸多からんことをお祈りして、第１回をしめたいと思います。

みんなの報告を楽しみに待ってるね。

最後に、いずみに協力してくれた、イラストレーターの水原さん、ライターの宮本くん、編集担当の坊主くん、そしてこれを読んでくれているキミに

Special Thanks!!

### 告知でいかせて!?

突然ですが、椎野は小説の原作を募集したいと思います。

自分の恋の行方が知りたいとか、誌上でだけでも恋をかなえてほしいとか、いろんな恋のお役にたてれば光栄です。

自分と相手の名前、それから簡単なシチュエーションなんかを添えて送ってもらえれば、椎野が小説にして掲載していこうと思ってます。

その他にも恋愛相談や小説の感想、こんな企画をやって欲しいなど、こと恋愛に関わることなら何でも、どんどん送ってくださいね。

とゆーわけで告知でした。

あて先
〒102　東京都千代田区平河町１－７－22
ライオンズマンション平河町K401号室
(株)サーペント I've編集部「恋愛畑」係



伝言だけでは終わらない‥‥
女性回線パンク中
今すぐかけて
確かめてみて！
OL・女子大生・熟女・人妻からのコールがスゴイ
ワンポイントアドバイス　あなたも自己紹介メッセージで明るくソフトに呼びかけてください。
必ずHAPPYになれます（レディースコミック毎月25誌掲載、ティッシュ連日1万個配布中）
（出会いのチャンスをつかむには･･･）
0990-341-650
暗証番号記入欄
提供：株式会社ヒューマック
（アバンチュールを楽しむには･･･）
0990-331-850
暗証番号記入欄
提供：ヒューマック・コーポレーション
伝言ポストTOKYO
HüMACグループ
音源設置場所　東京都北区（標準利用時間情報料　3分300円）お客様センター　03-5241-8799

歴史上のあの人物、あの戦い……

戦国最強軍団

対決

# 三方ヶ原の戦い

## 武田信玄 VS 徳川家康

**戦国時代に「最強」と呼ばれる武将がいた。彼らは戦いに強いのは言うまでもないが国内経営や家臣団の育成にも卓越した才能を発揮し、弱肉強食の戦国時代を生き抜いていったのである。このコーナーでは、戦国時代に最強と呼ばれた男にスポットをあて、もっとも輝いていたひとつの合戦を取り上げていかにして最強と呼ばれたのか徹底的に研究して行きたい。（文・太公望寅亮）**

### 信玄、上洛作戦までの道のり

第１回は戦国最強の騎馬軍団であの織田信長を震え上がらせた名将、武田信玄にスポットをあてることにした。信玄と言えば、上杉謙信との名勝負「川中島の戦い」があるが、今回は後に天下統一を実現し、江戸幕府を開くことになる徳川家康との一戦「三方ヶ原の戦い」を取り上げてみたいと思う。

武田信玄は1521年甲斐の国（山梨県）に生まれた。当時、父信虎は甲斐の国主であったが、たびたびの大きな戦で国は疲弊し、民や武田家家臣の心も離れていた。そこで、父と意見の衝突が多かった嫡男の信玄（当時は晴信）は家臣に推され新国主となり父を追放してしまったのである。国主となった信玄はまず、小豪族が割拠する信濃に目標をしぼり次々と領地を拡大していった。そのころ、持ち前の政治、外交力をフルに発揮し、甲相駿（相模：北条氏康、駿河：今川義元）三国軍事同盟を結び、北信濃から越後に領地を広げようと考えたのである。なぜなら北陸道には大大名はほとんどおらず信玄はこのころから京への上洛ルートとして北陸道を想定していたと考えられるのである。

しかし、想いもよらない難敵が越後に現れた。彼こそ終生のライバル約12年間にわたって抗争を繰り広げた上杉謙信である。北信濃、上野で何度となく戦ったが、いずれも痛み分けに終わり決定的な打撃を与えられず、信玄の天下に号令するという野望は全く見通しの立たないものになりなろうとしていた。

そんなとき東海道に百万石を超える領地を持つ同盟者今川義元がついに上洛軍を起こしたのである。しかし、その野望は尾張一国を統一したばかり小大名織田信長による奇襲「桶狭間の合戦」によって夢と消えた。義元を討ち取られた今川家の人質だった松平元康は三河の国で独立し徳川家康と名を改め今川家はあっという間に三流大名に転落してしまったのである。こんな好機を信玄が見逃すわけはなく、徳川家康と組み、今川家との同盟を破り、反対した嫡男義信を切腹に追い込んでまで念願の上洛ルートを東海道に確保したのである。今川領を分けどり（駿河：武田、遠江：徳川）にしたものの利害が一致しただけの関係であるからすぐに国境で小競り合いが起きるようになり、信長の東の盾である家康は、信玄の上洛にとって目障りな存在となって行ったのである。

信長は新興勢力として破竹の勢いで領土を拡大し、ついに上洛を果たすまでになっていた。しかし、周りには多くの敵をつくり、反信長包囲網が形成され身動きの出来ない状況になっており、いよいよ機が熟したと判断した信玄は上洛作戦の発動を決定した。

### 魚鱗の陣VS鶴翼の陣

元亀３年(1572年) ９月26日、先発隊として山県昌景は5000の兵を率いて出陣し、東三河に入った。これにより家康の居城浜松城と嫡男信康の守る岡崎城を分断することに成功した。10月３日、信玄自ら２万5000の軍を率いて南下し、北条の援兵2000を加えた主力軍は二俣城を攻撃した。ときを同じくして別動隊の秋山信友は5000の兵を率いて東美濃の岩村城を攻撃し、14日開城させ信長の居城岐阜城の喉元にくさびを打ち込んだのである。

12月22日、二俣城を落とし、先発隊と合流した信玄は３万2000の兵力を見せつけるよう

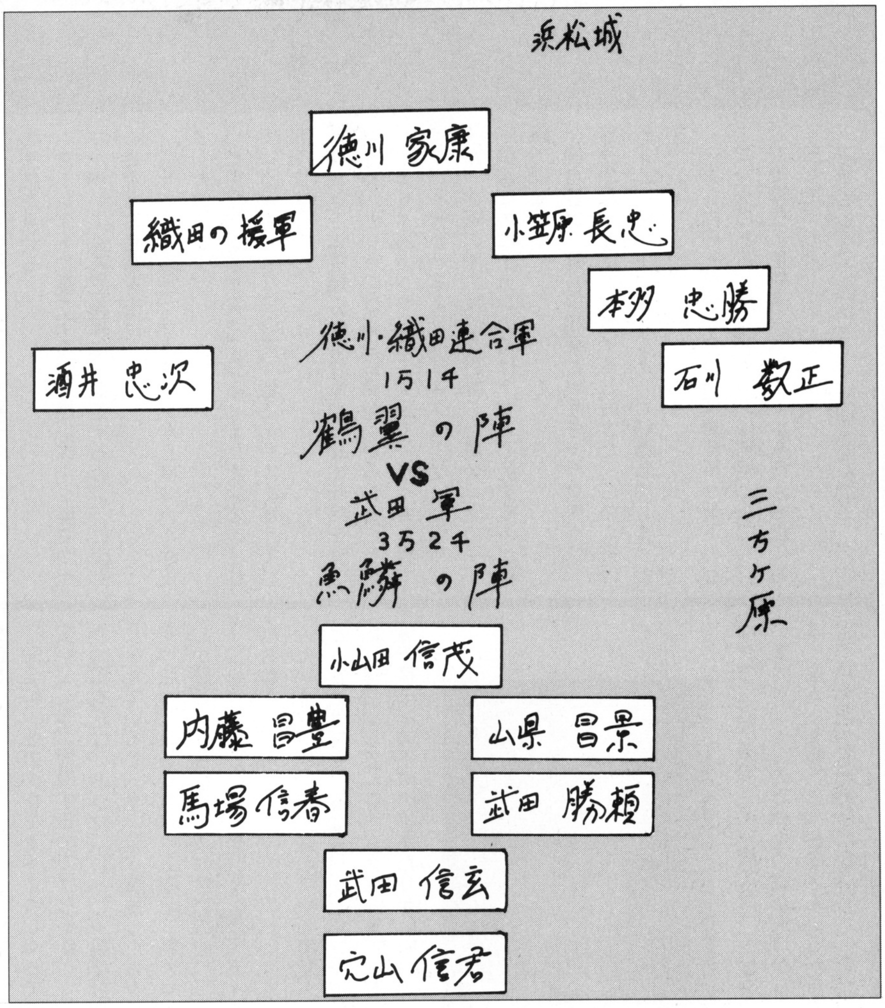
に浜松城に迫ったのである。このとき、家康は、信長の援軍を心待ちにしていたが送られたのはたった3000で徳川軍8000とあわせても１万1000しかならず、家中の意見も篭城に傾いていた。しかし、武田軍は浜松城を攻撃せず、目の前を素どおりして、挙げ句の果てに浜松城に背を向け、長々と行軍していく有り様だった。家康にとっては「馬鹿にされた」という思いと、敵軍がすぐ近くを背を向け長々と行軍するなど「またとない攻撃のチャンスだ」と考えたに違いない。重臣達の反対を押し切って「このまま目の前を素どおりさせたとあっては天下の恥さらしだ」と言い残し野戦に討って出たと伝えられている。

しかし、これこそが信玄一流の誘導作戦であった。彼はいつもそうだ。こうやって相手の神経を逆撫でして誘い出すのである。「ここで攻めずにどうする！」と心理的に追い込むのだ。まるで、相手をさんざんその気にさせておいて、いろんなもの買わせるだけ買わせて「あなたはタイプじゃないわ」と男をいいように扱うどっかの女のようである（ちょっと違うかな？）。まあ、こういう女につかまる男も男だが、それでもシッポを振ってついていってしまうのが、悲しい男の性(さが)ってやつなのかもしれない。

まあ、それはともかく。

武田軍は、徳川軍が背後から襲おうと出陣してきたと同時にまわれ右（反転）をするとあっという間に「魚鱗の陣」を完成させた。自分が誘き出されたことに気付いた家康は少ない兵力を多く見せるため「鶴翼の陣」を布いたのである。武田軍の「魚鱗の陣」はまさに必勝の陣形であるが、薄く広がった数で劣る徳川・織田連合軍の「鶴翼の陣」は一か所を突破されたらまさに収拾のつかない陣形であった。両軍にらみ合いが続いたが午後４時ごろ、徳川軍石川数正隊が突進して、ついに両軍の戦端が開いた。

徳川・織田連合軍は一部隊が破られれば全軍が崩れてしまう陣形ないので石川隊に続いて全軍が突撃を開始した。小山田隊はその突進力にたまらず後退、山県隊も後退し、内藤昌豊隊もじりじりと押されはじめた。しかし、徳川・織田連合軍の優勢もここまでだった。段々疲れが出てきた徳川・織田連合軍に対して、武田軍は武田勝頼隊らの第二線の精鋭を

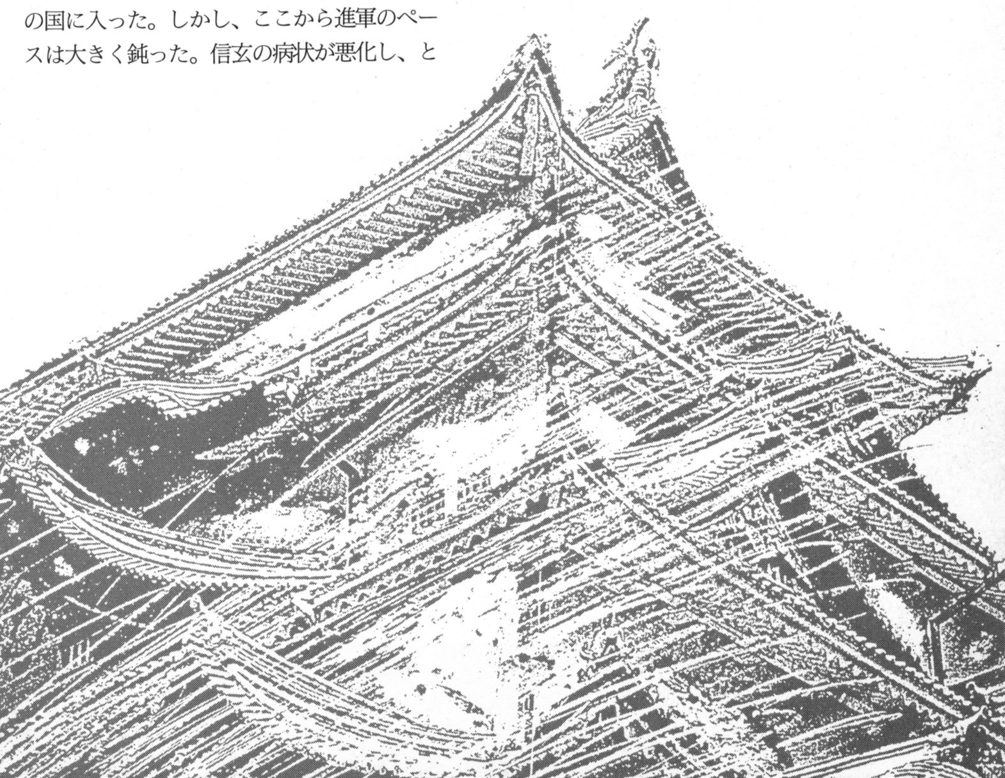



投入し戦況は逆転、午後６時ごろ、進むだけ進んだ徳川・織田連合軍は総崩れとなった。三河以来の重臣を含め1200名が戦死し、家康も二、三度絶体絶命の危機があり、恐怖のため馬上でくそを漏らしやっとのことで浜松城に逃げ帰ったという。家康はそのときの自分の絵を書かせ、自らの短慮を反省したという。その後、家康は野戦で大敗したことは一度もなく、このときの戦いを教訓とし多くのことを学んだに違いない。

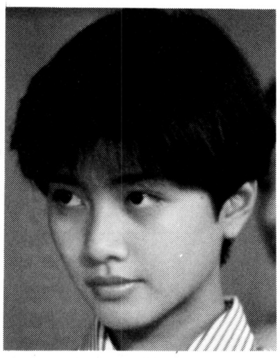
この「三方ヶ原の戦い」で格の違いを見せつけた信玄は浜松城攻撃は避け、一気に三河の国に入った。しかし、ここから進軍のペースは大きく鈍った。信玄の病状が悪化し、とても動ける状態でなかったのではないかと言われている。戦国の巨星も病には勝てず、信長との直接対決を見ることなく、元亀４年（1573年）４月12日、帰らぬ人となった。

「三方ヶ原の戦い」は、単に信玄の知略が家康に勝ったというだけではない。「上洛とはこうだ」と身をもって家康に教えたという点で、重要な戦いと言えるだろう。信玄は後継者にめぐまれたとは言えないが、信玄の「心」はその後も家康の中で生き続けた。

家康こそが、信玄の後継者と言えるのかもしれない。



僕は目が点になって、竿をポトリと落とし、
「チオビタといいリポビタンDといい、強壮剤屋さんはみんな山で無茶やらはるわ」
ダウンタウンの松ちゃん扮する「おかん」のように呆れてしまうのであった。
とまあ、毎日ここまで膨らませながらニタニタとしているほど俺はヒマではない。
里緒菜ちゃんがお父さんなんか大嫌い、と叫ぶアップには「ああ、あのおデコが可愛いよなあ。ピン、と指で弾いてみたいよなあ」と思うくらいですか。
葉月里緒菜のキャラクターは、こうして明治のザッカルというチョコレート菓子のCMで、一つの完結を見せる。
ストレートに髪を下ろし、黒いスーツ姿でつかつか歩いてくる里緒菜は、並走するカメラに面倒くさそうに目線を向け、
「私、葉月里緒菜。今度ロッテからザッカルが出ましたヨロシク」
と無愛想なまま言って去る。まだオンエアされているかもしれないので、皆さんもよく知っているでしょう。
タレントに笑顔のひとつもやらせず商品を宣伝させる、というのは相当に勇気がいることだと思う。そりゃあガッツ石松に笑顔で、ザッカル買ってネ、と言わせるよりはリスクは少ないと思われるが、お茶の間の反感を計算した場合「女の子が不機嫌なのはイカンのでは？」と心配するのが普通ではないか。
僕自身は、葉月里緒菜というキャラクターは、無愛想なほどにカッコイイし好きだ。このCMは、ウーム、痛いトコ突くなあ、と録画してしまったぞ。
一方、内田有紀の場合、所属事務所が天下のバーニングである。キョンキョンは別格としても、渡辺美奈代ら正統派人気アイドルを何人も世に送り出している。
「歌手デビューにレコード会社の争奪戦」
と先日のスポーツ新聞の芸能欄に載っていた。ウーム、と僕は少し彼女に冷めていた。
最初の頃、内田有紀は葉月里緒菜同様に、「可愛い」をしのぐ「カッコイイ」女の子だった。ショートカットと、挑発するような笑顔と、プロポーション。
フォルムとしては文句ナシである。
CMでもティーン雑誌の洋服モデル仕事でも光っており、そのへんの女子高生に、敵意すら諦めさせるような高級な輝きがあった。
ところが、バーニングだなあ。フジテレビでドラマの主役を張らせるし、今度はレコードで儲けを企む。
完全に、並のタレントへまっしぐらではないか。安いところに埋没するのではないか。
内田有紀は、ドラマ『じゃじゃ馬ならし』あたりを見ていると、早い話、演技したらダサイのだ。突っ張った役をやればやるほど、動きやセリフ回しが悲しいくらいにカッコ悪いのだ。
「世渡り上手の一匹狼的な不良娘。ディスコも顔パスなんだもんネ」
という役ですでに失敗している有紀ちゃんは、どうせドラマをやるなら、シャキシャキしたノリだけを活かして『寺内貫太郎一家』など一連の久世光彦モノの下町の娘あたりがいい。



夕方、近所のラーメン屋で食べていると、「ただいま」と、そこの高校生の娘が入口から入ってくる。主人（父親）に「お客さんいるから裏から入れ、アッコ」とか怒られる。
これ、内田有紀、イケる。彼女ならラーメン屋に帰ってきそうだ。
でも、葉月里緒菜はラーメン屋に間違っても現われない。
葉月里緒菜が、もしラーメン屋に「まさしく」という感じで帰ってくる娘をこなせたとしたら、その時、ザッカルから脱皮して、彼女はCMモデルから女優にひとコマ進めるように思う。
今のところ、「ポップスを歌う」という内田にやや後退が杞憂されるので、葉月が一歩リードといった感じで、ブラウン管における実写美娘では単独首位・葉月里緒菜、だね。
CMにからめた注目の女の子では、あと西田尚美が挙げられる。ただし、カルピスや丸井など数々のCMにおける彼女がいい。
ああ、コイツも女優がもうすぐか、と思ったらその夜に『俺達のオーレ！』（TBS）というドラマがスタート。尚美ちゃん出てまんがな。真面目な青春モノで、持ち前のイタヅラっぽい微笑よりも優等生入ったお芝居で、モデル時代を知る僕としては、なんだかなあ、と複雑なのだった。冴えがないぞ。
一昨年頃からのnon・noを中心とした雑誌モデル時代の西田尚美は素晴らしかった。モデルとしての才能は百点だった。洋服を着てたたずむ際、モデルの笑顔は「他意」があってはいけないのだと思う。
嘲笑、苦笑、哄笑など、ある意図が感じられた時、アピールすべき洋服よりもモデル本人に目が行ってしまう。これでは駄目である。
洗顔フォームのCMなどでも活躍中の、セブンティーン誌専属の石川亜沙美にしても、他意のない笑顔というのが実に上手である。
その一歩上を行くのが西田尚美なのだ。お茶目ェな笑顔でも、爆笑の大口開けっぴろげ笑いでも、見事にキャラクターよりも洋服をさりげなく前面に押し出している。
女優を引き立てて本人が目立たない、つまりはプロのAV男優みたいなものっスか？
違うよなあ。洋服を着こなしている。商品と一体化している。
カルピスも、ビデオカメラのCMも、近作のTBC「この際キレイになってやる」でおなじみの（坂井真紀から続くエステのね）でも、つねに西田尚美は、商品宣伝というルールのもとに完成を見せる。
それで言うと、テレビドラマだって同じかもしれない。たとえば香港帰りのベティ・リーという役が与えられたとしたなら、その役を演じることと、ある商品をアピールすることは同じ仕事かもしれない。
それが作品的に成就されないのはテレビ業界の責任だ。脚本がよくないのと、演技力のないモデルに無理な役作りをさせる、この二点が大きい。
それだけ日本の芸能界、テレビ業界が成熟していない、とも言えよう。ハッキリ言って、CMに負けてるものな。「ポッキー四姉妹」のカット割りとテンポ、イイなあ。大して好きでもない清水美沙、牧瀬里穂が、イイなあと思えるくらい生き生きしているもの。
最近のテレビドラマはホンマ、ひどいのがある。目の前にカフェオレがあったとしよう。
「わあ、美味しそうなカフェオレ。いただきまーす」ゴクンとやる。
この、いわゆる「説明ゼリフ」が必要なのはラジオドラマだけである。
あと、たとえば電話がかかってくる場面でもよくある。葉月里緒菜が出たとしよう。
里緒菜「モシモシ。あらァ、あなたはフリーライターの沢木さんね？ どうしたの？」
僕は受話器の向こうで確実に不審がる。彼女の横で刑事が盗聴をして、会話引き延ばしを命じているのかあ!? とか。
そうか、こんな下手なシナリオのドラマ世界の方が、もしかしたらCMよりも充分ブキミで異常でなかなかイケるのかもしれない。



# KALAPANA
カラパナ——1

沢木毅彦

## 憩いの立体
### CM実写美嬢の巻

ライターという職業柄、一日中自宅の部屋で過ごす日が多い。何かにつけてテレビはよく見る。この何年かはとりわけCMに目を光らせている。圧倒的にそのへんのお茶の間サイズのドラマより面白いからだ。

たとえば、可愛い女子中学生の集団が夏の合宿なんかしている光景。テント張って飯盒でごはん炊いて、カレーライスも出来上がり。

「あれ、どうしたのミーコ。食欲ないの？」
「ウン。ちょっと胃が…」
「だったら、コレ飲むといいわよ」
「ああ、コレ、新発売のやつネ!?」
「オウバク末が八百㎎配合されてるの」
「ケイ酸マグネシウムが胃に優しいんだって」
「もたれた時は沈降炭酸カルシウムが効果を発揮するのネ」
「アレ？ マコも知ってるの？」
「私も持ってるもん。ホラ」
♪キャハハハハ。

異常な光景である。

ナンパ目的で近づいたテントの中から、集団で胃腸薬の薬効成分について語り合っている女学生の嬌声が聞こえる。ほとんどホラーである。

そしてCMの面白さは、こうした異常性に見出せる。

こんな楽しみ方を最初に意識したのは、エーザイのサクロンの連続ドラマCMあたりだったと記憶している。モデルの杉山亜矢子の出世作である。

サクロンはどうして効くの？

とフィアンセが迫る。亜矢子さんは「知りたい？ じゃあ結婚してくれる？」

新婚生活が始まっても、彼女は秘密を教えない。ついには亭主は彼女の親と同居の羽目に。それでもじらされ、とうとう脱サラ。女房の家業の銭湯の番台を継ぐ……というシリーズ、憶えている人も多いだろう。

このあたりはむしろ、強引なお笑いコントに立脚しているから、先に挙げた異常性は感じられない。

よりナチュナルに日常を切り取った空間にこそ、非日常性との落差が不気味に浮き立つ。

「ねえ、ユキもタンポン変えたのォ？」

と朝っぱらから女子中学生が同級生の背後から挨拶がわりに出現する、といった世界にこそ醍醐味がある。

そういうわけで、最近注目している女の子も、圧倒的にCM方面で光っている。

業界的に見ても、ビッグ2——葉月里緒菜VS内田有紀の構図が明白であろう。

歌手デビューが当たり前だったアイドル業界が風前のともしびとなって久しい。

そんな芸能指向、フン、てなもんヨ、てな感じで、葉月里緒菜は今日もCMの数々で堂々と光彩を放っている。

彼女は父親が医者で、ずーっとアメリカのシカゴで暮らしていて、英語はもちろんドイツ語も喋れて、将来は弁護士にでもなろーかなー、とブラブラ歩いているところを「タレントやりませんか」とスカウトされたのだ。

許されていいのか、こんな恵まれた環境。

アメリカでは黒人がサクセス・ストーリーの主役になれる道は二つしかねぇ。ボクシングのチャンピオンか、ソウルミュージックのスターよ、と嘆くボストン在中のボブ、といったオヤジを尻目に、里緒菜はバーイと涼しげに帰国したのであろう。

デビューは山田太一脚本のドラマ「丘の上の向日葵」（TBS）である。

山田太一はオーディションで何人もの女の子と面接してきたが、これだ、という女の子に出会わなかった。プロデューサーが葉月里緒菜の写真を最後に持ってきた。いつもの小市民サイズの家庭劇において葉月は「美形過ぎる」から、と最初は写真選考で見送りになっていたのだ。

「会って彼女と話しているうちに、このコで行こう、と決めた。可愛いだけじゃなく、ブスッぽい味もある」

最大級の賛辞である。

また、このドラマにおける彼女の登場がカッコいい。

竹下景子ママと小林薫パパの待つ家へ、血だらけの怪我をして帰ってくるのだ。頭を手で押さえ、セーラー服まで血をポタポタ滴らせながら、憮然としたまま「ただいま」と帰ってきて、驚く親を尻目に、逃げるように二階の自室へと駆け込むのだ。

現在、

「お父さんなんか大っ嫌い」

と喋らせたら、右に出る者はいないのである。



このチオビタのCMもまた不思議なのだ。野を越え、山道を滑り、川へダイビング、乱暴に足で水しぶきを上げ、決めゼリフを叫ぶのである。

渓流で岩魚を釣りに来ていた僕の前にだ、女の子が木々の間からジャボーンと川にいきなり飛び込んできて、斜め30度の角度で中空を見据え

「……お父さんなんか大っ嫌いィ！」

じゃかましいわいっ。魚が逃げるっ。

「な、何者やねんキミは!?」

熊よりも不審な娘である。

さらに間髪入れず、

「おーい、キミ、お父さんのことは後で相談に乗ってやるから、こっち手伝ってくれよ！」

見上げると、渡辺裕之と西村和彦がまっぷたつになった吊り橋を両手で支えているではないか。

「ファイトォ」「イッパーツ！」

岡 靖洋

# 性器に発信機を埋め込んで UFOを撃墜!!を目的とする女子高生サークルの「無気味」

**……………………都内S区某高校の女子高生にインタビュー………………**

「何か女子高生風俗モノを一発書いてくれない？」という依頼が私のところにきたのは、ほんの数日前のことである。一応、私の身分もはっきりとさせておかなくては大きな誤解を招くおそれがあるのでいっておくが、私は決して「女子高生時事」に精通しているものではない。世間がブルセラがどうした女子高生売春がどうした、と騒いでいても、そんなことには馬糞ほどの興味もないのである。肩書的に“世界研究家”という、もうどうでもいいような肩書をもっているものなわけで、日頃、世の中の怪しい部分を探索しているだけのものである。しかし、今回は偶然というか、つまり現在取材している“ある流行”が女子高生を中心に展開されているという事実もあり、このネタをこの際発表してしまおうと思う。どうせ、調査途中段階だし、さらにはどうせこんなところに真剣に目を配る読者もいるまい。というような卑下と自己嫌悪漂う前振りをしつつ、本編へと入ろう。

先程書いた“ある流行”というのは、実はオカルトネタである。女子高生とオカルトの結び付きの歴史は、その始まりから数えて10年を軽く越える長く強力な系譜のもとに築かれている。月刊オカルト誌『ムー』への怪しげな投稿、つまり「私は金星人アファートの生まれ変わりです。来る第三戦闘期に、ともに戦える戦士ヒバート、イフォーを探しています。なお、連絡はナビュの森において午後3時」というような、本当に無気味な投稿ばかりでムーの投稿欄が占められるようになり、異常事態に気付いた編集部が、そのテの投書の掲載を取りやめた頃がピークだったのかもしれないが、今でもその系譜は断ち切られることなく、脈々と受け継がれている。なぜ、女子高生がこんなにオカルトに魅せられるのか、といった問題はさておき、今回はこれらの流れの中でも（少なくとも私が直接見聞きしたものの中では）最も怪しい女子高生オカルトサークルの実態の一端を紹介したい。何のサークルかというと、これが「UFO撃墜」を旨とするサークルなのである。正式名称はなぜか英語で「Hitting & Killing All U・F・O Association」略してHUE（ヒュー)。会員はすべて女子高校生である。この話は、東京・下北沢の妙なバーで酒を飲んでいるときに、私の隣の席に座ったグランジ系のロック美少女がソッと教えてくれたものである。聞けば、その団体は東京S区の某高を中心に結成されたサークルで、リーダーも女子高生だという。一晩、その美少女にじっくり話を聞き、翌朝、その美少女に何かお札のようなものを2枚ほど与え、ホテルを出た。ついH、というやつである。

しかし、これからの行動は我ながらに早かった。まず、その東京S区の某高に関しては知り合いが一人いるので、最初はその子にコンタクトを取ってみた。昨夜の美少女に教えられたKという女子高の所在を確かめてみると、確かにいるという。「でも、岡さんさぁ、あのコ、マジメだよ。取材って、なんの取材かしらないけど、前みたいに売春とかの取材なら無意味だって。優等生だもん。なんか暗いコだし。モデルの仕事だったら、あたしに言えばいいし」と彼女はいう。しかし、何とか頼み込んで会う段取りを付けてもらった。「UFOがどうしたとか、その人が言ったって、Kさんに言えば、多分大丈夫」と言葉を添えて。

それから3日後、指定した喫茶店に彼女はちゃんとやってきた。Kさんは、こちらの想像よりも数段美しく、厳かな感じのする女性であった。制服を脱げば、十代には見えまい。

「Mさん（さっきの知り合いの女子高生)から伺いました。何を隠すつもりもありませんが、ひとつだけお聞きします。誰からこの件をお聞きになったのですか？」かなり険しい表情である。「いえ、あの……知り合いの女のコに……」私がごまかそうとすると「その子の名前は？」「よ、よく知らないんですよ、ハハ。でもどうして？」「会の秘密に関する規則はものすごく厳しいんです。スポークスマン的な立場にいる私と、もう一人の人物以外が他にこのことを漏洩してはいけないんです」

「漏らすと、どうなるの？」

「フフ……。言えるわけないじゃないですか」

Kさんは初めて笑顔を見せた。しかも何か異常な迫力に充ちた笑顔である。正直、チト恐くなった。

「何かに報道なさるのですか？」

「いえ。ほんの小さな雑誌の一角で……」

こちらの返事を聞いているのかいないのか、いきなり彼女は前振りなしで語りだした。

「本部はアメリカにあります。アメリカのUFO撃墜協会、ご存じですか。そこでの活動を模倣しているのです。あそこでは、会員の脳と性器の一部に小型の発信機を埋め込み、さらに潜在意識の能力開発によって、UFOの撃墜に成功しています。この15年で、既に20機近く撃墜していると聞きます。宇宙人は、地球へ侵略目的だけで来ているというのが、私たちの持論です。世界各地の研究報告もその結論を支持するものとなっています。2年前から、私たちはまず性器に小型の発信機を組み込むことを実行しています。脳の方はまだ……、というより技術がよく分からないんです。現在の会員18名の性器にはすべて発信機が埋め込まれています。恥ずかしくないかって？　地球の平和のためなんですよ。恥ずかしいとかいってられると思います？」

Kさんは一直線に私の顔を凝視し、話す。その表情は真剣そのもので、ふざけているとは思えない。が、表情についてなのだが……気になる点がないではなかった。実は、目の焦点が多少ではあるが、ズレているのだ。最初は潤んだ瞳の輝きのせいかと思ったが（そう思わせるほどKさんは美しい女性なのだ)、30分ほど一緒にいた時点で、目のピントのズレはあからさまに知見できるほど増大していた。しかし、それは決して、Kさんの何かがおかしいといっているわけではない。ないのだが……。

とにかく、彼女の話を続けよう。先程のところまで一気に話し終えた彼女は、そこでフッと我にかえったかのような表情をし、少しうつむいた。

「すいません。まったく事情を知らない人に、私みたいな女の子が性器、だなんて、いきなり言えば、たしかに驚かれることと思います」

「いえ、僕の方が失礼でした」と彼女に謝った。とにかく先の話を聞きたい。

「ユングをご存じですか」と、Kさんはまた視線をまっすぐこちらに送り、突然聞いてきた。

「ええ、一応知ってますけど」

「なら、共通の潜在意識の存在を初めて学問上のベースに乗せたのがユングだということはご存じですね？」

「ええ、まあ……」と答えていたが、実は何のことだかさっぱり分からない。それにしても話が飛ぶ。

「なら、彼が異星人だったってことはご存じですか？　知らないでしょう。同じ時期にヘンリー・バキラという、あまり今では知られていませんが、心理学者なんですが、彼とユングの確執こそ、UFO撃墜が市民レベルの運動に浸透した根幹なんです。ユングは、本名をカカリーナ・ホルメスというバリート星……あ、これは、木星の周囲を回っている衛星のひとつで……まあ、地球で言えば、月に該当する星ですけど、ここに異星人が住んでいまして。もう20万年位の文化と歴史を持っている星なんですが、そこに住む知識人たちに、当時の地球人の知的発達の早さを危惧する意見が出たらしいんです。このこと自体は今では誰もが知っていることですけど、そこから派遣されたのがユングだったんです。本来の目的は、潜在意識からの洗脳で、地球人の意識構造を根本的に崩壊させようとしたんです。その事実に気付いたバキラがですね、ユングに対して、様々な攻撃を仕掛けたんですが、結局、バキラはその方法として、自らのペニスと頭皮の下の一部分に精神作用を増強させる、まあ、今でいうヒランヤみたいな、そんなものを埋め込んで、協力者数名とユングの乗ってきたUFOの撃墜に成功したんです。それが発祥なんです。その後、電子技術の発達で、素晴らしい発信機なんかが作られるようになって、それもバキラ協会、今はニューヨークに本部があるんですけど、バキラ協会で作っているんです」

まさに一気にまくしたてたKさん。はっきりいって彼女のいっていることはまったく分からない。いや、私には分からない、といっておいた方がいいのだろうが、5分ほどの沈黙の後、私が口を開いた。

「それは……どこで、教わったんですか」

「教わってなんかいません。みんな知ってることです。ある晩、フッと知覚できるんです」

「それはテレパシーのようなものですか？」

「そうともいえるし……いえ、やっぱりそういうインチキなものとは違います」

ちなみに彼女のサークルは3人の女の子で構成されているという（さっき彼女は18人といっていたのだが)。それぞれ、宇宙人からの妨害工作のために、安らかな日常を送れないことを悩んでいるそうだが、それも宿命と思って、諦めているそうだ。

「彼氏？　いますよ（笑)。同じクラスに」

彼女らの行為は、一体、冗談なのか本気なのかそれとも……。

# くるみ&ともみの ネットワークじゃんくしょん

まんが●DONKEY

**くるみ**
姉、19歳のちょっとヲタクな女子校生のネットワーカー（^＿^；
ハンドルは”MILK”

**ともみ**
妹、17歳の女子高生。近所に両親と同居。一人暮しの姉のところによく遊びにくる。








# どんきいの電網日記

○月×日　僕の開局しているネット”AWN.”が５周年を迎えた！　もうあれから５年かあ……。

ホストマシンはMSX２。通信速度1200bps.でスタート。運用時間も週末、金曜夜から月曜朝までという、変なネットだったんですよ。

ホストマシンPC－9801で2400bps.24時間運用という今のシステムになったのは、なんとほんの一年前だったりする。会員みんなその高速化に感動したもんです。世間の主流は9600bps.になろうっていうご時勢に………（^_^；）

○月△日　僕がCG－SIGのお手伝いをしている某Cネットの運営会議に参加。活発なCG－SIGが、一つの荒たネットとして独立することになり、その打ち合せを、ネットワーカー御用達の新宿某地下喫茶店で（^_^；）

完全CG専門で、無料の草の根ネットでは国内でも有数の規模のネットになりそうだ。

そのネットのCG－CIGでは「ネコルル」が大流行中。猫耳のナ○ルルがいっぱい（^_^）

○月□日　５周年記念オフ会。しゃぶしゃぶすき焼き食べ放題の店。広くて、値段も手頃で好評。みんなで欠食児童になる（^_^；）

やっぱり、オフ会はいいなあ！僕のネットのような小規模なところだと、オフ会も手ごろな人数で、会員みんなが友達になれるのだ。

二次会はボーリングで盛り上がる！　僕なんか何年かぶり。今後のオフ会の二次会はボーリングがデフォルトになりそうだな、こりゃ。

○月☆日　右手と左のお尻が痛い。昨夜の４ゲームが……。普段運動してないからなあ（T_T）

◆毎日がHAPPY！の読者コーナー◆

# あおぞら Communication

コミニュケーション



## 祝・創刊!! 読者あってのI've(アイブ)です

とうとう出たんだね！　夢じゃないよね！　うれしいよう……うるうる……あ、ごめんなさい、自己紹介を忘れてましたね。えーと、読者コーナーを担当することになりましたことりです。この編集部のお仕事をお手伝いするまで、パソコンなんて触ったこともなくて、美少女ソフトなんていうものがこの世に存在することすら知らなかった私ですが、これからは、いろいろ勉強（？）して読者のみなさんとの輪をひろげていきたいと思っていますので、どーかどーかよろしくお願いします。

さてさて、創刊号の『I've』。みなさんはどんな感想を持ってくれましたか？　「また、似たよーな雑誌がでたな……」とか言っていじめないでくださいね。なんたって創刊の影には、なんとかこの雑誌の色を出そうと編集部員の血のにじむような苦労があるんですから……（ちょっと回想）。マンガがなかなかあがらなくてMACHさんは発狂寸前だし、3Cさんは原稿の締切が迫ってるっていうのに床でぐーぐー寝てるし、編集長は編集部の壁にプロレスラーのピンナップを貼ってニヤニヤしてるし……もう、毎日がこんな感じで、本が完成するのかハラハラの毎日でした。はぁ～、本当に完成してよかった♡　（ことり）

## こんなおたよりまってます

### ★I'veの感想

『I've』を読んだ感想を聞かせてください。「面白かったよー」とか「つまんないからあんなコーナーやめちゃえ！」とか。いろんなご意見をお待ちしてます♡

### ★こんなコーナー作って！

「どうしてあのコーナーがないんだァ！」と心から思ったアナタ。どんなコーナーを作って欲しいのか具体的にハガキに書いて送ってね。必ず次号に生かしますよ！

### ★読者の近況報告

読者のまわりで起こった面白い出来事。最近気になってしょうがない物など、いろんな声を聞かせてください。ちなみに次号のテーマは〝失恋〟です（強引？）。

### ★イラスト、その他、なんでもOK

イラストや編集部員へのはげましのお便り。あーして欲しい、こーして欲しいというご意見。その他、なんでもOK！　読者のお手紙が『I've』の活力源です♡

## プレゼント

### ①マンガ家直筆色紙……各3名

今号に協力してくださったマンガ家さんの直筆色紙をプレゼント！　誰の色紙が欲しいか明記して送ってね。



Ⓐ第25歩兵師団



Ⓑ緒図乃真朋



Ⓒ智沢渚優

### ③レインボートリップコミックス……20名

智沢渚優さんの単行本を20名に。これも未成年の人はだめです。どうしても欲しい人は「〒169 東京都新宿区高田馬場1-1-15-311 虹の旅出版」までハガキでお問い合わせを。



### ②今号で紹介した美少女パソコンソフト……各1名



今号の美少女ソフトコーナー「良い娘　悪い娘　普通の娘」で紹介したソフトを各1名にプレゼントしちゃいます。どのソフトが欲しいかを忘れずに書いてね。ちなみに未成年者はダメ。ごめんね♡

### あて先

応募は住所、氏名、年齢を明記して下記のあて先まで。当選は発送をもってかえさせて頂きます♡

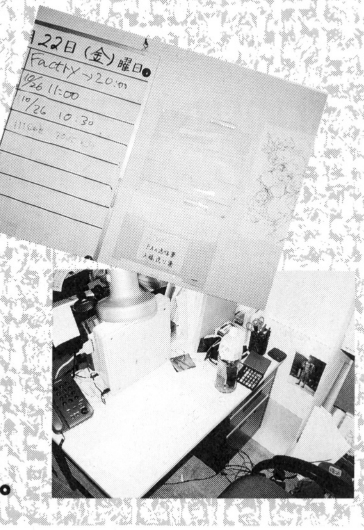
〒102
東京都千代田区平河町1－7－22
ライオンズマンション平河町K401
（株）サーペント
I've編集室
「あおぞらCommunication」係


実話と秘録
アナ場案内
立って座って寝ころんで…
淫乱体位ソープ30選
定価410円
1月号
悦楽特集
パックンギャルの
SEX
匂うマツタケお口に頬ばり
おマタの奥で三段シメジメ
濡れ疼くチカン体験
ジュニアギャルの
衝撃の告白
●寒い夜にはアツアツ男根を食べたいの!
★読んで得をするページ★
知りたい情報にお答えします
世界のスキン・マガジン




実話と秘録
B5判
定価410円

# 編集部員のひとりごと



**「これだけは言っておきたい！」と日ごろ編集部員が思っているようなことを書きつづったページがココ。「ちょっと大げさな編集後記」というつもりで１ページぐらいのつもりで考えていたのだが、みんなの原稿があまりのも膨大なため３ページもとることになってしまった。それだけ熱意がある(!?)ってことで、じっくりと読んでやってください。**

## いろんなジャンルに飛火する格闘技ブーム




今さら書くのもおこがましいが、相変わらず巷では『スト２』(今なら『スパ２』かな？)や『餓狼伝説』など、いわゆる格闘技ゲームが流行っている。「この夏で終わりだ」とか「年内でブームは去る」とか言われながらも、次々と新作が出てくることもあってかその終わりを感じさせない。今ではすっかり「格闘物」というジャンルが定着してしまった。もちろん自分も格闘物は好きだが、ブランカしか使わなかったせいか、いわゆる昇龍拳に代表されるようなコマンド入力はまるでできない。ザンキエフのスクリューパイルなど、立ちスクリューはもちろん、ジャンプしながらでも無理。「溜め」か「連打」系のキャラしか使えない、というのも情けないので、せめてリュウ・ケンぐらいは……と思う今日このごろだったりするが、最近の格闘ゲームは「いかに複雑かつユニークなコマンドで、ハデな必殺技を出させるか」を追い求めるような気がして、もういいやとか思っていたりもする。いまだに昇龍拳コマンドを入力できない人もいるってことを製作サイドにわかってほしいな、とかいう気分だったりする。

そんなわけで、時代は共鳴反応を起こし、実際の格闘技界も今までにない盛り上りを見せている。空手界は正道会館主催の「K１グランプリ」の成功で新しいネットワークが生まれてきたし、前田日明率いる総合格闘技団体リングスによって、世界中のいろんな格闘技が次々と日本に上陸してきた。コマンドサンボの選手、ヴォルク・ハンにはとくに驚かされ、「千の関節技を持つ男」の異名のごとく「手足が絡みあって何だかよくわかないけどすごく痛そう」な技を見せてくれる。もう彼なしでは、リングスはありえないのだ。

### 邪道で何が悪い！のFMW

いわゆる普通のプロレスも負けてはいない。今、日本のプロレス団体は空前の多団体時代。それこそ昔は「猪木の団体」の新日本プロレスと「馬場の団体」の全日本プロレス、それに「ビューティペアやクラッシュギャルズ」の全日本女子だけだったが、'88年旗揚げの新生UWF（今は４団体に分裂）が大成功したため、触発されるように次々と新団体が生まれて、今や17団体ぐらいある。個人的には、やっとヒザを治した前田にはもっとがんばってほしいとか、これからの新日本は馳を中心にやっていくべきだとか、ライガーはもっとヘビー級の選手とガンガンやってほしいとか、佐野の格闘センスはもっと評価されてもいいはずだとか、それでも高田はかっこよすぎるとか、船木はもう絶対に負けてはいけないとか、北尾は何なんだろう？とか、北斗のマイクアピールはすごくシビれるとか、井上貴のヒールっぷりもかっこいいとか、いろいろあったりもするが、とりあえずプロレス業界の盛り上りはかなりのものらしい。

そんな数あるプロレス団体でも、FMWの成功を予想した人は、失礼ではあるが少なかっただろう。'89年に旗揚げした当時は「すぐになくなるだろう」とか言われていたが、「何が飛び出すかわからない」というキャッチフレーズで、いろんなタイプのプロレスを見せてくれた。これが大当たりだったのだ。選手だけを見ても、女子や柔道家、プロボクサーのタッグチーム、ミゼットプロレス、謎の空手家、60歳を越えた老レスラーなど様々。試合形式も「有刺鉄線電流爆破デスマッチ」というヘタすればマジで死ぬんじゃないか？と思わせるような試合をやってのけてしまうのだ。あまりにもそういう試合ばかりなので、一部ファンから「邪道だ」などと言われたりもしたが、「邪道で何が悪い！」とさらに開き直り、このスタイルを貫き通しているのでそれがまた受けている。

FMWのエース大仁田の知名度は、「アントニオ猪木」「ジャンアント馬場」の２大巨頭につぐ……、いや、もう世間一般の感覚では同じぐらいの存在になっている。一般マスコミへの出演率から言えば、今一番多いプロレスラーだ。CMなどで見かけることも多い。そういった世間へのアピールが、今のFMWを築いている。旗揚げ当時は格闘技色の濃いUWFがブーム真っ盛りだったが、だからこそその対極に位置する「邪道スタイル」が受け入れられたに違いない。

### ファイヤーする「I've」

さて。

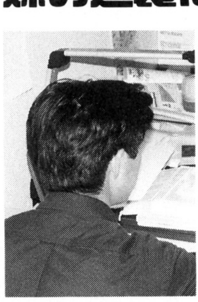
そこで「I've」である。

企画当初の雑誌とはかなり違う雑誌になってしまい、この先どうなっていくのか編集をやっている本人もよくわからないのだが、FMWのように「何が飛び出すかわからない」という精神でやっていこうと思っている。そうすればFMWのように売れる！なんて安直に思っているわけでなく、「ファイヤー！」というような感覚で、読者と一緒に雑誌を作っていきたい、ということなのだ。いろんな形で読者が参加できるような、読者自身が誌面を作っていくような（だからと言って自分たちが手を抜きたいからじゃないぞ)、そんな雑誌を目指している。まだ、この創刊号ではそういう記事が少なくなってしまったが、次号からはもっと充実させるつもりだ。「つまらん」でも「おもしろかった」でもどんな声でもいいから、ぜひともいろいろな感想を聞かせてほしい。その声は必ず誌面に活かす。アンケートハガキのすみっこでもいいから、感想を書いてほしい。次号は'94年１月に発売予定だが、その号から読者の声をジャンジャン反映させたいと思っている。

それでは、また次号にて。

（カメ次郎）

## 私的「中山忍」論 妹の逆襲はまだか！



ある日のこと、地下鉄の中吊り広告をボンヤリながめていると、「中山忍」という、私にとって特別な思いを抱かせる名前が目にとまった。広告をじっくり読んでみると、なにやら大手出版社の少年マンガ誌のグラビアに登場するらしい。

一時は「DANK」などのアイドルグラビア誌を賑わせていた彼女。私が知らなかっただけなのかもしれないが、芸能活動を続けていてくれたことがすごく嬉しかった。なぜなら、私はすべてのアイドルの中でも中山忍を敬愛しているからだ。デビュー当時は「中山美穂の妹」という色メガネを通してしか、彼女を評価できなかったのだが、数年前、あるモノマネ番組に彼女が出演したのをきっかけに、どうしても頭から離れない特別な存在になってしまった。その番組の中で彼女は彼女の姉、つまり中山美穂のモノマネをしたのだが、その演技に私はいたく感激してしまった。出来がすばらしかったからではなく、そのモノマネがあまりに下手だったからである。

中山忍というアイドル（？）は不思議な存在である。どこか魔女的な魅力を感じてしまうのだ。だが世間では彼女の妖しい魅力を感じることができるひとは少ないらしい。中山忍の名前を出すと、必ず「ああ、あの中山美穂の妹ね」という答が返ってくることが多い。非常に残念である。好きなアイドルは誰かよく聞かれるのだが、その時は絶対に彼女の名前は口に出さずに、増田未亜とか河田純子あたりでごまかしている。そしてさりげなく中山忍の名前をだして相手の反応をうかがうのだ。もし相手から「でも、オレは美穂のほうがいいな」という答が返ってきたら、そこでアイドルの話を終わりにして違う話題にもっていくようにしている。好みというのはひとそれぞれ違うもので、自分の好みをひとに押しつけることはできるだけ避けたいからだ。

巷では私のような隠れ中山忍ファンは多く存在するのだろうか？　もし存在するのならその人たちと思う存分中山忍の妖しい魅力を語りあってみたい。

（MACH）

## 久々に「D◯D」をやってみた……



ども、はじめまして。TRPGコーナー担当の3Cです。実はわたし、雑誌編集に関してはまったくの初心者なんです。そんなわけで今回いろんな方々にご迷惑をおかけしてしまいまして……。どうもすみませんでした。

これからもよろしくお願いします。

さて、と。

実はこのコーナー、編集長から何でもいいから好きなことを書いてくれ、という指示でして。担当ページのほうで魂をすり減らしてしまったわたしとしては、このページでリフレッシュしたいわけなんですよ。でも、やっぱり話題はTRPGのことになってしまうんだな、これが（笑）。

読者のみなさん、TRPGやったことありますか？　まあ、この本はTRPGだけっていうわけじゃないんで、やったことのない人もけっこういるのではないかと思います。

面白いっすよ、TRPGって（うーん、アヤシイなあ、この言い方）。

わたしなんか、けっこう古くからやり初めたんで、ひととおり、押さえてきてはいるんですけどね。なんて言うんですか、こうしてふりかえってみると「TRPGも進化」したな～とかつくづく思ったりしてねー。

でもね。

ときどき、押入れの中から古いゲームを引っ張り出して、ルールブック眺めたりしてると、けっこう……なんていうのか、「グッと」くるものがあるんですよ。この間も友達同士でTRPGの元祖ともいえるあの「◯&◯」をやってみたんです。そしたら、何か異常なまでに盛り上っちゃって（ちなみにわたしは戦士をやりました）。

いやー、たまにこんなのやってみるのもいいもんだなー、なんて思いましたね。

……なんか、ジジくさいなあ。

まあ、なにはともあれ、いろいろと読者のみなさんの声が聞きたいです。「TRPGに関してのこ～ゆ～記事がほしい！」とかありましたら、「グラムアース年代記」の読者コーナーにお便りください。そっちのほうでは、わたしなんかではなく、ゲームマスターの方やウェンディーたちがいろいろやってくれると思うんで。

あ、もう行数が尽きてしまう。それでは、このへんで……。

（3C）

## ショットガンの弾になぜ縁があるか？



あー鉄砲を撃ちに行きたいな……。と言いつつ、山のように溜まった原稿を書いていたりする毎日が続いている。

それはいいんだが、オレの愛銃もあんまり愛想つかされてるんで、いじけてるんではないかと、不安になったりもする。もう3か月くらい姿を拝んでいない（こんなこと言ったら許可証を剝奪されてしまいそう）。

オレの愛銃は、イタリア製の「ベネリM3スーパー90」で（すいません、ほんの自慢です）、リコイル・オートマチックとスライド・アクションの切り換え式のショットガンだ（すいません、趣味に走った話題で……）。

こいつを撃っていると、気分は映画「ターミネーター」の世界で、意味もなくオートとマニュアルを切り換えて、SFチックな気分に浸ったりしてしまう。でも弾代が1発で50円近くかかることを考えると、撃っていても急に現実に引き戻されてしまうんだよね。それにクレー代を合わせると1発あたり100円が吹っ飛んじゃう計算になっちまう（泣）。

で、何が言いたかったかというと、これがただの自慢話だったりする。ははは（汗）。

というわけで、ショットガンの弾の話である（前置きがえらく長かったな）。

銃弾というのは、弾丸と薬莢の2つのパーツから成っている。銃弾そのものが発射されると思っている人も多いようだが、ロケットとは違うので、射出されるのは弾丸だけだ。

ショットガンの弾の場合は、散弾の名のごとく、1発の銃弾の中に小さな弾がたくさん入っている。そうじゃない1発弾というものもあるが、一般にイメージするショットガンの弾と言えば、まあ散弾だろう。この散弾というのは、普通の銃弾とちょっと違っていて、外観上からは弾丸が見えないようになっている。つまり薬莢が全体を覆っていて、その中にカップ状の入れ物に入った散弾粒が納まり、発射する際には薬莢の中のカップ状の部品ごと弾丸が撃ち出されるわけだ。

で、この散弾のお尻の部分に、1ミリほどの縁が付いているのだが、これがなんのために付いているのか理由がわからなくて、頭を悩ませているのである。

ま、恐らくこれは銃の機構がオートマチックになる以前に、縁があったほうが便利だったために存在したものが、現在まで残ってしまったものなんだろうと思うんだけど、他の理由を知っている人がいたら、ぜひ編集部までご一報をお寄せください。

(R)

## 話題騒然!?
## 「坊主」復活の巻



「お久しぶり！」ってことで、坊主です。まあ、んなこと言われても、何が久しぶりなのかわからない人がほとんどだとは思いますが、某メガ○トア9月号の編集後記で「またどこかでお会いしましょう」と言ってしまったのと、推定3億人（ウソ!?）の坊主ファンの手前もありまして、一応ご報告とゆーことで。
さてさて、本題にはいりましょう。
今回は坊主のイチオシ缶コーヒーについて、お話をしたいと思います。
今年の缶コーヒー戦線も、新商品ラッシュやリニューアルなど激戦が繰り広げられていたようですが、中でも「コーヒー界の横綱」UCCの活躍はやっぱりたいしたものでした。
いまや定番の「UCCオリジナル」は、まさに「水戸黄門」なみの安定感ですが、クリアとリッチの二枚看板「UCCメジャー」は、それを支える「助さん格さん」みたいな感じで、結構ハマってたんじゃないかと思うんですよ。
毎日のように「オリジナル」を飲み続けていたある夏の日、坊主は「クリアブレンド」と出会いました。最初に飲んだときは、舌が「オリジナル」になれていたせいもあって、なーんか味気ないかなと思って、それならってことで「リッチブレンド」を試してみたんです。いやあ、あれは衝撃でした。なんていうのかなあ、コーヒー感とミルク感のバランスが絶妙で、こんな缶コーヒーが存在していいものかと思ったほどです。
しばらく「リッチブレンド」を飲み続けることになるんですが、夏の暑さが増してくるにつれ、身体がさっぱりとしたものを求めるようになりました。となれば「クリアブレンド」に再度チャレンジとなるわけで、結局それが今年の「ベスト・オブ・缶コーヒー」となるわけです。
「クリアブレンド」の特徴は、さっぱりとしたなかにも力強さのあるコーヒー感と、微妙なミルク感で、これは一見（一飲？）しただけでは味気なく感じてしまいがちなのですが、なかなかどうして飲めば飲むほど味があるんですよね。その上、飲んでいることを意識させない淡泊なテイストは、コーヒー嫌いな人にもオススメで、まさに「これならママでもOKさ」みたいな感じでした。
というわけで、アイスで飲むなら「クリアブレンド」。皆さんもぜひお試しあれ。
とかって曖昧なオチをつけたところで、次号「ホット缶コーヒー編」をお楽しみに。

（坊主）

## 「おじさまとボク」
## （夜の蝶　ぷー）



だんだんと闇に包まれてゆく街角。ネオンサインに彩られる横顔。
妖しい期待に胸トキめかせ、家路を急ぐ人の波を逆に歩いてゆく。

ボクは一人だ……
優しく抱き締めてくれる人もいない……
頭を撫でてくれる人もいない……
ボクは一人……

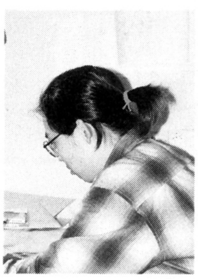
先日、ひとりぼっちでお酒を飲んでいると、ロマンスグレーのおじさまが声をかけてきた。
「珍しいね……君みたいに若い子が一人なんて」
仕立ての良い、濃紺のダブルのスーツ。
あたたかみのあるレンガ色の地に花が散ったネクタイ。
「フラれたの……」
おじさまの瞳は優しく、いたわりがありました。
ボクは微笑んで、グラスを見つめる。
黙ったままのボク……
「……たぶん……」
「ん？」
「……なんでもない」
「そう……」
優しい時が2人の間にながれ。
気がつくと、ボクはおじさまの胸に顔を埋めていました。
大きく、広く、暖かい胸……
コロンのほのかな香りがボクの思考を麻痺させてゆく……

色々な事がよぎる。
様々な事が……
暖かいおじさまの手に包まれ、ボクは安らぎを得る……
一杯のカクテルからはじまる夢もある……

あなたのハートに安らぎを……
I'veはそんな雑誌でありたいと思います。

（ぷー）

## あのときあの場所で
## あれを食べる



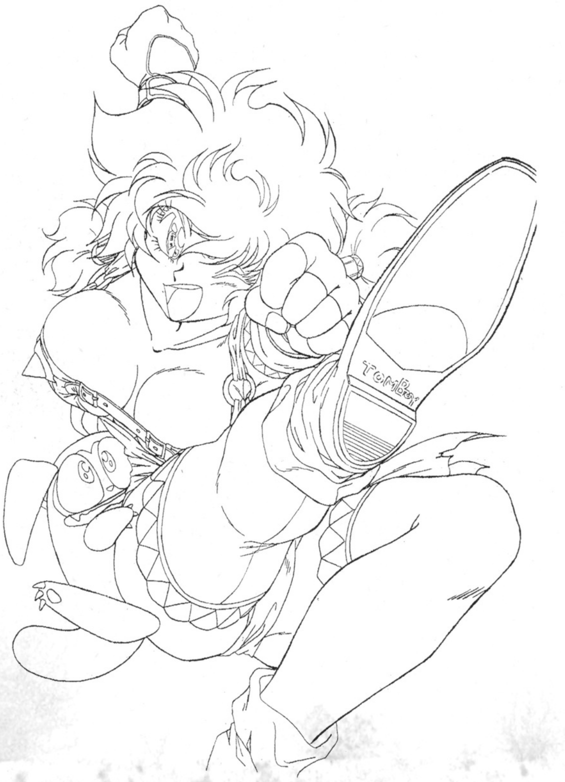
この本を買ってくれたキミ、どうもありがとう。立ち読みしているキミ、早くレジへ行きなさい。と、ありきたりな書き出しで始めてしまった私ことTOMMYです。これからヨロシクね。
それにしてもこの編集後記コラム、一体何を書こうかな。腹は減ったし、眠いし、Hしたいし、と人間の三大欲求しか考えらない状態なので、これらについて書こうっと。でも、眠りについてなんておもしろくないし、Hのことなんて純情な私には無理っス。というわけで、「食うこと」について書きますか。
<其の1：食後のデザートにはプリンを>
私の幸せの1つに食後のデザートがある。仕事の後で食べるのは格別である。その中でも、特にプリンだ。あの舌にとろける甘味、ぷるぷるとした舌触り、リーズナブルな値段と三拍子そろった逸品である。
<其の2：朝の駅のホームはカフェ・オ・レ>
低血圧の私にとって、朝はツライ。眠い目をこすり、駅に着くとまず売店でカフェ・オ・レを買って飲む。目がパッチリと覚め、今日1日のヤル気が湧いてくるのだ。コーヒーのほうがよりいいのではと思うかもしれないが、胃が弱い私には朝っぱらからコーヒーはちとキツイ（情けないなー）。
<其の3：深夜の仕事ダンキンドーナッツ>
私は家では仕事はしない主義だ。会社に残ってしたくないけど家でするのも嫌という場合、役に立つのが駅の近くのダンキンドーナッツ。24時間営業なので時間を気にしないでいいし、コーヒーも飲めるし、お金もあまりかからない最高の場所。となりにパソコンがあれば完璧なんだがな。ここで原稿の下書きをして、次の日会社でワープロを打つ。このようにして美少女ソフトのページはできたのだった（このページもね）。
<其の4：帰り道には納豆巻きを>
仕事の帰り道ふと腹が減る。コンビニに寄って買い物をするのだが、そのとき必ず納豆巻きを買う。すぐ食べられ、安く、うまい。それにスタミナがつくような気がするのもよい。キリンレモンセレクトなどの微炭酸飲料との組み合わせがベストだ。
というわけで、いろんなシチュエーションにおける食べ物ついて書いてみました。みなさんもこういうものがあるのではないでしょうか。改めて考えてみるのも面白いですよ。
それではみなさん、また次の号でお合いしましょう。

（TOMMY）

マルチメディア時代の
ネオクリエイティブマガジン

# I've アイブ 次号予告!!

年末年始は、ほしいゲームソフトが目白押しの今日このごろ。どれをプレイしたらいいのわからないね! I've創刊2号では、コスプレ、コミケの大特集! 読者参加の記事もいくつか登場予定だ!! 寒い冬をフッ飛ばす勢いで、ガンガン記事を書きまくるから、読者のみんなもバッチリ応援してね!!



## アイブVol.2は'94年1月下旬発売予定です!!

### STAFF

■発行人/石田隆行
■編集人/河平三郎
■編集/俵屋カメ次郎　編集者R　ぶー　MACH　3C　坊主　TOMMY
■編集協力/小川びい　金井覚　グラムアースプロジェクト　スタジオ M.G.　TOMBOY　DONKEY　花巻シャトル　山中正治　MAKO
■イラスト、マンガ/いづみ貴義　今江睦浦（TOMBOY）　えんぴつ　緒図乃真朋　SARAH!　第25歩兵師団　智沢渚優　水原けんじ　みやもと留美　安田鉄魚　横山公一
■AD/福田一幸
■レイアウト/ファクトリー（門脇正造　坂元利一郎）
■印刷/凸版印刷株式会社

■発行所/株式会社明文社
〒160　東京都新宿区歌舞伎町2-19-13 ASKビル
■編　集/株式会社サーペント
〒102　東京都千代田区平河町1-7-22
ライオンズマンション平河町K 401号室



### ↓本誌への問い合わせ

本誌の内容に関する質問は以下の方法でお願いします。
■電話の場合
祝祭日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時まで、下記の電話番号で受け付けております。

**03(3265)7561**

■ハガキ、封書の場合
ハガキの場合は往復ハガキで、封書の場合は62円切手を同封の上、下記の住所までお送りください。

**〒102　東京都千代田区平河町1-7-22
ライオンズマンション平河町K　401号室
㈱サーペント　I've編集部**

また、ゲームのヒント、解き方などにはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

POST

41円切手
をお貼り
ください

102-□□

東京都千代田区平河町1－7－22
ライオンズマンション平河町K401号室

株式会社サーペント
**I've 編集部**
アンケートvol,1 係　　行

キリトリ線

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 住所 | □□□-□□ | | | | |
| 氏名 | | 年令 | | 性別 | 男・女 |
| TEL.　　（　　） | | 職業・学年 | | | |
| ご意見・ご感想 | | | | | |

本誌内容の充実をはかるため、以下のアンケートにご協力ください

●今号で「おお、この記事は面白い！」という記事を書いてください（3つまで）

(　　　　　　　　)(　　　　　　　　)(　　　　　　　　)

●今号で「うげ、こりゃつまらんな～」という記事を書いてください（3つまで）

(　　　　　　　　)(　　　　　　　　)(　　　　　　　　)

●TRPG「グラムアース年代記」についての感想を、以下の番号に○をつけてください

1：TRPG経験者なので面白かった　2：TRPG経験者だがつまらなかった
3：普通　4：TRPGの経験はないが面白かった　5：TRPGの経験がないのでつまらなかった

●特別読切「エンジェルシード」についての感想を、以下の番号に○をつけてください

1：面白かった　2：普通　3：つまらなかった　4：まだ読んでない

●巻末のコミックスについての感想を、以下の番号に○をつけてください

ホワイトマジックに御用心　1：面白かった　2：普通　3：つまらなかった
1ドットの雫　1：面白かった　2：普通　3：つまらなかった
あの娘にプロンプト　1：面白かった　2：普通　3：つまらなかった

●よく読む雑誌を教えてください（何誌でもジャンル問わず）

(　　　　　　　　)

●機種（ファミコンやアーケードも含む）、ジャンルを問わず、「早く発売しないかな～～」と期待しているゲームソフトはなんですか？（2つまで）

(　　　　　　　　)(　　　　　　　　)

●アニメやゲーム、アイドルまでひっくるめて、「やっぱり今はこのコが一番！」と思っている美少女を1人教えてください

(　　　　　　　　)

●あなたの趣味、夢中になっている「遊び」を教えてください

(　　　　　　　　)

●Metal Gunner投票欄（詳しくは60ページをお読みください）

| キャラクター名 | |
|---|---|

| 行動選択番号 | |
|---|---|

キリトリ線

●マウスにはそんな有意義な使い方もあったんだ。レッツクリック！〔笑〕

お手伝い 水原賢治先生 ありがとう




■P133-P164のマンガは後ろからお読みください。

あの娘にプロンプト／END



そのためのデータは
多いほどいい！
ドキッ
もともとこれのモデルはきみなんだから このさい協力しなさい!!
そんなぁ〜〜〜
ポイント
つんっ
クリック
クッ
ドラッグ〜〜〜
ムニュ
ムニュッ
あこ
うくぅ…
や…
あっ あこっ
クリちゃん
ダブル・クリックぅ〜
クリ
クリッ
あっ部長
だめぇ…
やあっ…


ポン
ぶっ部長ぉっ
ナニしてるのかなぁ〜〜〜?
こっ これはその……
はぷはぷ
ぼくの作ったゲームで欲情していたんだねキミは…?
ひ〜ん
え?部長が作った…?
そうさ!ゆくゆくはこの手で日本一の「Hソフトハウス」を作るのがぼくの野望なのさっ!!


カチッ カチッ
ややだ… なんかあたしまで ヘンなキブンに なってきちゃった…
フルフル…
ハァ ハァ…
すっ…
キュッ キュッ
クッ
あっ あんっ
やだ とまんない ……



どうやらマウスを使うみたいね…
んげ!
パッ
理絵「あっ…気持ちイイ…」
■アソコを愛撫する
■胸をもむ
マウスなら「マ○オ・ペイント」で自由自在よ!
うりゃ!
CLICK
理絵は熱くなったスリットに
そわせて指を前後に動かしている。
理絵「ンッ…あっ…」
■胸をもむ
■道具を使う
こ、こりは~~~
うわさの「18禁ソフト」お~
ひゃあ~~~っ
やだ~あたしと同じ名前…
なんか顔まで似てるし~
理絵の指の動きが
早くなってきた。
誰もいない部屋に
音が響く…。
「クチュッ、チュプ…」



コンピューターを自在に操れるようになればカッコイイかな～とか思ってたけど…
そうカンタンにはいかないものね～
ピーーッ
「コマンドが違います」
カチャ
カチャ
あ～うっさい！そんなコトは解ってるわよ!!
himitsu
キュイッ
クリクリッ
タンッ
え？
動いて…る…？
電脳
ヌレヌレ大捜査線
初めから
続きから
キャ～
やったわ動いたわ～♪
チャラリラ
チャラリ～
くる
くる
なにコレ…？
見るからにいかがわしそ～な…
チャラリ
チャチャ


篠崎部長ってば……
コンピューターは「習うより慣れろ」だ上村！
コマンドを使って覚えて半人前、環境設定できて一人前!!
自分の脳ミソのconfig.sysを書き換えるんだ！
カンタンだろ?
だぁかぁらぁ～そのコンフィグなんたらってなんですか～?
解るまで残って勉強しなさい
オレの98を貸してやる
PC-98
今日中に少なくとも10個以上のコマンドを使えるようにしとけ
………
だから～「コマンド」ってどういうモノなのォ～?
ひぃ～～ん
あ～あ…


あの娘にプロンプト
―さあ打ちこんで!!―
放課後の部室は危険がいっぱい!?
PC-9801BA
緒図乃真朋
電脳倶楽部
ひ〜ん 入部してもう一か月もたつのに全然わかんなぁ〜いっ!!
コマンドってなにィ〜?




●運命はプレイヤーの意志のままに……。
冷たい 涙が今日も彼女達の頬を伝う……。

1ドットの雫／END


でも…
もっと
色々なコト
してみたかった
かな
それに…
それでは
ここのところに
サインを
良かったな!
も少し遅けりゃ
処理室行き
だもんな
奈美子!
可愛がって
あげて
くださいよ!
おーい
連れてこいや!



なにも作られていないの
アラ ホント!
つるりん!
ま いいか 気分だけでも 味わっちゃお
ん…!!
ね ルアは どんなコトを してたの?
アタシ? もんのすごく ハードだった わよ!
敵役に輪姦されたり モンスターに ×××されたり
あまつさえ ×××られたり
…大変だね
でも充実は してたわよ!
つらくは なかったわ
未許可キャラ だから プレイに 制限がなくてね
私も… そう
そのために 生まれて きたんだもの


うきゃっ!!
ルルア!?
アタシの希望も叶えさせて欲しーなァ♡
アタシ いつも受け役でやられるばっかだったから
一度やって・・みたかったんだ!
…いいけど私よくわからない
脱ぐだけだったから…だから


一度だけでいいの
自分の思った様に脱いでみたいの
──私
自己紹介します！
台東奈美子17歳♡
スリーサイズはB86・W57・H85♡
好きな食べ物は──……
貴方のためなら
私 どんな姿になっても恥ずかしくない


あきらめるのは
まだ早いゾ
奈美子！
もらい手が
現れるかも
しれないじゃん
もう ホラ
元気出せって！
…たった
たった2か月で
捨てるなんて…
デザイナーの
バカァ!!
プレイヤーの
浮気者ォッ!!
ぐおっっ
おー…
そーだ！
見ててね
ルア
私・・・・
自分から
脱ぐわ
え!?
しゅるっ
こ こらっ
奈美子!?


ぷはーっ
あーーおいし!
………
…そんなにはしゃぐもん?
だーーって私 清楚可憐なキャラだからこんなコトさせてもらえなかったんだもの
それに…さっき見たの…忘れたいもの
やあぁっ まだ死にたくないっっ
助けてっ! いやあっ!!
ホラ、早く入った!
ズズズッ
処理分解室..
たとえ明日が我が身でも…

# 1ドットの雫（しずく）

智沢渚優



●さんざんな目にあってしまったふたり。これにこりて授業はちゃんと聞くようにね。




ホワイトマジックに御用心♡／END


おっ お姉様がピンチだわっ!!
早くお助けしないと…
фйб…ёэюлжы…
бёэжцг…юлжыяч…
シュウウウ
はっ!!
カッ
ぐっ!!
……はっ!!
どこかしらここ…何してるのかしら あたくしったら
きゃ〜〜〜ん♡ やったァ 元にもどったぁ!
え? ・・・あたくし?


ムニッ
わおっ！
ひゃっ!!
ダン!
きゃっ　ちょっと
そんないきなり…
ん……
はっ!!
きゃ〜っ!!
たすけてーっ!!


あっ……
やだ……
まって……
まってったら……
はあ…
くらっ
やっぱ～～っ どーしよう
ヒーリングと一緒に へんな術までかけちゃった みたい～～
げっ!!
ビクッ
わわっ
やばい～～ なんとか しなきゃ
のそっ…
ペラ ペラ


？
ギン
あっ…ちょっと治したのはあたし……
ザッ
ザッ
ムグッ
へっ？
グググッ
ビッ
きゃ～～っ!!
ちょっとやめて……
はなしてよ～～っ!!


もちろんっ あたしが治すのよっ
えーーっ お姉様がーーっ!?
うまくいけば……
君は命の恩人だ……
きゃーん そんなァ♡
てことにーー
にぎにぎ
?
さぁ気合い入れて いくわよォ
ポッ
シュウウウ
すごーーい! 治ってるーーっ
ウフフフフ まかせなさーい



とりあえず中へ運ぶから手伝ってよ！
え～っ 男なんか助けるんですかァ
あたし……不親切な女の子ってキライだなァ
ぶん
ぶん
あっ…わかりました手伝いますぅ
ズズズ
ふう……
ひどい傷だわ 早くなんとかしなきゃ
なんとかって…まさか……



ドキッ
ガタッ
そ――っ…
な…
なにかしら……
なんでしょう
ねえ――
!
大変!!
人が倒れてるわ!!
しかも美形っ♡


いいかげんに……
しなさいっ！
うにゅ
あーん♡
さぁ
見回り見回りっ
そんなぁ～
せっかく
イイところ
だったのに～～～
あたし暗いところって
すごく苦手なのよね～
大丈夫!!
私がついてますって!!
ふーん…
ついてる…ねえ
えへへへへ♡


うれしい!!
わかってくれたんですね!
ぎゅっ
ちょっとぉ… こんなときにじゃれつかないでよね
うふ♡ お姉様ったらうれしいくせにィ〜〜
ムニュ
きゃっ!
こっこら……
あんまり調子にのるんじゃ…
あ〜〜〜!!
わおっ
スルスル‥‥


迷惑……
私が…迷惑だなんて……
いつもお姉様のことだけを思い
お姉様のためだけに行動してきたのに…
ヒュウウウウ
そんなのって……
グスン……
ダーーッ
涙ー
………
私が言いすぎたわ
ゴメンね


ニコニコ
あんたね〜〜〜 何が楽しくて そんな顔してんのよ
だって〜 お姉様とふたりっきり なんですもの♡
あたしはぜんっぜん うれしく ないわよっ!
またぁ お姉様ったら テレちゃってぇ〜
だいたい もとは といえばあんたの せいなのよ
ホントにいい 迷惑だわ!!


・・・ヒトの話を聞きなさい・・・・い!!
はい…
どうやら反省の色が見られないようですね
罰として今日の宿直当番をふたりに命じます
え～!この前やったばかりなのに～～～
きゃ～ん♡お姉サマとふたりで一夜を過ごせるのね
………
う・る・さ・い!


でも……
お姉サマ～
あ～～くっ！
もう
うっさいなあ!!
あたしは
疲れてるのよっ!!
わかる？
貴重なスイミン
時間のジャマ
を……
ハッ!!
プルプル……
まったく…
いたい
あんたがよけいな
おせっかいするから
こーなんのよ！
まったく～～～
そんなあ…
あたしはお姉様の
ためを思ってぇ～
うるる～～


——ということで このヒーリングの項は 非常に重要ですので
必ず復習して おいてください
では次の章へ うつります
クカ〜 クカ〜
フィール様…
フィールお姉様……
ゆっさ ゆっさ
ん〜 何よォ エリアス 静かにしてよ!
居眠りしてる場合 じゃないですよ! 先生が 重要なこと言ってましたよぉ
なんでもかんでも 〃重要〃なんだから
コツ コツ
そんなにリキ入れて 聞かなくても ヘーキだって〜〜

# ホワイトマジックに御開心♥

はやく司祭になりたいなっと♡




第25歩兵師団


うれしいお知らせ ❤ 無料お試し番号 ❤ 03-5721-5358 雑誌コード<8228>
24時間超ハード
0990-321-644
超過激ハレンチ！
股間直撃！
0990-304-008
超ドスケベ天国
聞けるのもあとわずか
0990-321-922
ラブホテル消し忘れ
全て本物の盗み聞き
0990-321-944
アエギ声の連発
私はこの伝言でメチャクチャいい思いをしました！
なにせティッシュ1日3万枚、女性誌42誌に広告掲載、
女性コールで毎日パンク状態なのですから・・・。
全国 0990-306-773
札幌・北海道 0990-300-596
埼玉・栃木 0990-332-983
東京 0990-300-954
東京 0990-334-328
静岡・山梨 0990-300-329
大阪 0990-30-2211
福岡・九州 0990-306-776
全国 0990-300-952
仙台・東北 0990-334-013
千葉・茨城 0990-323-944
東京 0990-306-775
東京 0990-301-001
横浜・神奈川 0990-306-377
名古屋・東海 0990-317-005
広島・岡山 0990-300-645
遂に誕生！！公衆電話、携帯電話、どこからでも利用可能な会員制伝言ダイヤル 案内は03-5721-4423
ドスケベ盗み聴き興奮度100％
0990 304-009
ラブホテル消し忘れ裏流出
0990 321-844
タマゴ 世田谷区代田5-32 03-5486-9364 情報料3分300円

# 1993 WINTER GAME MUSIC COLLECTION

ゲームミュージックが一気にお目見得.〃 今年の冬は遊びながら聴く

## FAR EAST OF EDEN 天外魔境




**12/21発売決定**

■NACL-1141 ¥2,800(税込)

### 遂に発売〃 究極のコレクション

「天外魔境ZIRIA」から「天外魔境Ⅱ」、「天外魔境風雲カブキ伝」まで全49曲を網羅。天外ファン待望の風雲カブキ伝PSG音源全曲と黄金のカンビエ他3曲のカラオケを収録。辻野虎次郎書き下ろしイラストに加え、Dr.チャン解説による天外魔境物語などなど、コレクター必携のパーフェクトコレクション

★初回プレスのみキャラクター開運シールをプレゼント

卍丸が、極楽が、カブキが吼える〃




好評発売中：天外魔境Ⅱ

■NACL-1047 ¥3,000(税込)

オレ様の前に立つんじゃねえ〃




絶賛発売中：天外魔境風雲カブキ伝

■NACL-1113 ¥3,000(税込)

## 天翔凰(てんしょうおう)

**失われたいにしえの記憶が、転生者たちを戦いへとかりたてる。**

輪廻転生篇・第一「再会」




■NACL-1116
¥3,000(税込)

輪廻転生篇・第二「宿命」




■NACL-1124
¥3,000(税込)

輪廻転生篇・第三「回帰」




■NACL-1125
¥3,000(税込)




雑誌05344-1
T1005344010684
印刷／凸版印刷株式会社 Printed in Japan

実話と秘録 1月号増刊
アイブ
1994 Vol.1
1994年1月15日発行
発行人✹石田隆行
編集人✹河平三郎
発行所・㈱明文社
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-19-13 ASKビル ☎03-3200-3201
編集・㈱サーペント
〒102 東京都千代田区平河町1-7-22 ライオンズマンション平河町K401号室 ☎03-3265-7561
定価680円(本体価格660円)